

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME DC
PLAYERS
遊戲誌DC
VOL.001
附送互動遊戲誌 VCD
HK$18
2000.12.13
www.gameplayers.com.hk
新生號
獨家專訪
SONIC TEAM
最高負責人中裕司
為你送上
PHANTASY STAR ONLINE
SONIC ADVENTURE 2
最新消息
格鬥攻略嘉年華
燃燒吧！私立JUSTICE學園
GUILTY GEAR X
幕末浪漫第二幕
月華之劍士 FINAL EDITION
DC ONLINE 第一講
DREAMCAST 網絡徹底檢閱
美版遊戲最新最齊
Prince of Persia:
Arabian Nights 波斯王子
Sno-Cross Championship Racing
Tomb Raider Chronicles 盜墓者 5
Championship Pro Surfer
Chicken Run 咪走雞
Dinosaur 恐龍世紀
POD Speedzone
Q Bert
PHANTASY STAR™
ONLINE
ファンタシースターオンライン
4 895011 360016
(c) SEGA/SONIC TEAM, 2000


HYPER PC PLAYER Vol.73
一書兩冊 送 CD-Rom
一書兩冊送CD-ROM
16 December 2000
Vol.73
4 895011 330736
HK$20
HYPER PC PLAYER
電腦遊園地
軒轅劍參外傳
2000年最強中文RPG登場
天之痕
完全攻略開始！
齊齊過一個黑色的聖誕節
詳盡介紹《American McGee's Alice》
金庸筆下最完美的愛情故事《新神鵰俠侶》一期完攻略
神奇女特務《No One Lives Forever》連地圖攻略

創刊詞

肯定世嘉在遊戲業界上的地位



近年電視遊戲界的發展非常迅速，遊戲本身亦已經發展至許多不同的領域，遊戲不再單單是小朋友的玩意，而是一個社會的大眾文化。對我而言，《遊戲誌》亦由一般興趣的投資變成了我個人所投身的專業。

《遊戲誌》在遊戲媒界裡一直佔有著領導性的地位，但近年由於大量以廉價、超快攻略、金手指等作招來的遊戲書籍湧現，許多玩家已再難找到一本高質素的遊戲雜誌。多年前我亦曾考慮過將《遊戲誌》分拆的建議，但考慮到當時PlayStation主機仍然有著遊戲機市場達8成的市場佔有率，並不是一個分拆的最佳時機，所以最終也否決了有關的建議。



最近我與世嘉方面許多的遊戲負責人進行過會面，大家就遊戲界未來的發展互相交換了意見，我的感覺是，在可見的將來，一機獨大的情況將不會出現，取而代之的是一個由多平台作為主導的遊戲機市場。在這個新的市場環境下，由於主機生產商之間的競爭劇烈，主機的售價亦會因此而下調，遊戲亦會在不同的平台上推出，而軟件開發商亦會得到更佳的待遇，種種結果的最後得益者將是我們廣大的消費者。

另一方面，在我與世嘉方面的負責人見面時，我亦曾建議他們當要發展亞洲區市場時，首先應加快將DC遊戲中文化、將遊戲的價格降低以提高競爭力，此外亦提出世嘉應盡快將他們的強項——網絡遊戲引入亞洲地區，希望以上的種種目標都能在今次《遊戲誌DC》創刊後盡快成為事實。

不管世嘉在遊戲機市場上所面對的許多逆境，我們必須知道，世嘉確實擁有現時全世界最頂尖的遊戲創作人，進行決策的負責人亦對遊戲創作有著很大的熱誠，正是這雙方面的配合，像《莎木》這樣高質素和具創意的遊戲才能夠出現。這亦是所有玩家、以至傳媒期望所能夠看到的。

《遊戲誌DC》的推出正是我們對世嘉在遊戲界的生存動力所作出的肯定，《遊戲誌》作為一本全面性的遊戲雜誌已不再足夠包括所有與Dreamcast相關的資訊，而藉著這本Dremacast專門雜誌的推出，我期望所有擁有Dreamcast的朋友都可以在這本書內看到最新最快並且最專業的遊戲情報。

JOHN WONG
GAMEPLAYERS 集團主席





contents

GAMEPLAYERS DC
新生號
隨書附送互動遊戲誌VCD
2000年12月13日
隔周三出版
每本港幣$18元

GAME PLAYERS DC MAGAZINE

出版cineaste international ltd. 地址:香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 電話:2380-2223 傳真:2866-2618 e-mail:jjwong@gameplayers.com.hk
總編輯chief editor J.J /jjwong@gameplayers.com.hk
編輯editor寒武紀 /ronald@gameplayers.com.hk kotaro /kotaro@gameplayers.com.hk 綿羊大王 /spark@gameplayers.com.hk 金 /nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 /tmleong@gameplayers.com.hk 小吉 /supergat@gameplayers.com.hk ainho /ainho@l-cable.com
美術設計designer cally
排版artist GPM artist team
封面cover design grover
市場及廣告assistant marketing manager christine lam
市務經理market executive atus ng
電腦分色eps production ltd. red star graphic printing tomato express ltd.
印刷凸版印刷（香港）有限公司地址:新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行德強記書報社地址:九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座 電話:2720-8888

CONTENTS

創造球會特大號
創造J LEAGUE
PROFESSIONAL SOCCER CLUB ! **26**

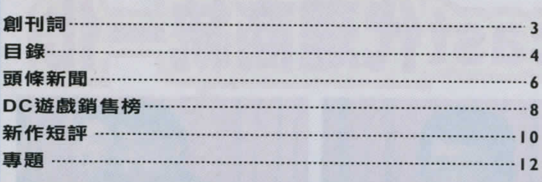
燃燒吧！Justice學園
84

DC ONLINE
第一講
「DREAMCAST
網絡徹底檢閱」
122

76
幕末浪漫第二幕
月華之劍士
Final edition



contents 001



首輪新作

完全攻略

GAMEPLAYERS EXTRA

GAME INDEX

遊戲類型解說

ACT 動作遊戲	**RPG** 角色扮演遊戲
ARPG 動作角色扮演遊戲	**SLG** 模擬／育成／戰略遊戲
AVG 冒險／文字冒險遊戲	**SPT** 體育運動遊戲
ETC 電子小說／其他類型遊戲	**SRPG** 戰略角色扮演遊戲
FIG 對戰格鬥遊戲	**STG** 射擊遊戲
PUZ 智力／方塊遊戲	**TAB** 桌上遊戲
RAC 賽車遊戲	

Text: 寒武紀

香港Dreamcast代理商統一化

一直是中國DC產品代理的亞洲機地有限公司十二月一日宣佈，亞洲機地有限公司已獲日本世嘉授權作為中港兩地的DC總代理，而恒景以及富利兩間公司則分別會負責香港區以及網上的分銷工作。



世嘉株式會社的海外銷售部總經理 -- 系總千秋先生



亞洲機地有限公司董事蔡華強講述DC在中港兩地未來的發展

2001年內地主機數目達20萬

席上亞洲機地有限公司董事蔡華強先生除了公佈有關的消息之外，亦透露了日後在中港兩地的DC業務發展計劃。他表示現時中國內地的DC主機數目約為10萬部左右，而他期望在下一年度數目能夠增長一倍，達二十萬部。 而日本方面的代表系總千秋表示，日後會與亞洲機地以及負責香港DC網絡業務的Sega.com亞洲進行更加緊密合作，希望能夠吸引更加多的香港DC玩家。

日本專有世嘉產品將引入香港

在記者會後半的答問時間中，系總千秋表示已有計劃將現時日本網上商店D-Direct內的DC軟件、周邊設備以及其他相關產品引入亞洲地區。 而蔡華強又表示現正向日本方面爭取將內置Modem及使用220V電源的DC主機引入香港。



DAD0101: 大會為亞洲機地有限公司的開業舉行了剪綵儀式

玩家的期望

一直以來香港DC軟硬件的代理工作分別由三間代理商所擔任，代理商之間由於競爭劇烈，DC遊戲商品在港的價格經常有很大的波動，對一般銷費者而言當然隨時有買貴貨的情形出現，對零售商而言亦覺無所適從。 現時部份遊戲周邊產品，例如對戰Cable、Twin Stick等仍然嚴重缺貨，期望總代理的出現能夠為香港的玩家提供一個更加全面和穩定的產品選擇。

事實上，代理得到統一意味著DC遊戲及相關產品日後在價格上將會得到劃一，貨源方面亦將會更加穩定，相信亦會有助世嘉在香港進一步推擴DC遊戲機，而藉著更加緊密的合作關係，DC在香港將會有更大的發展。



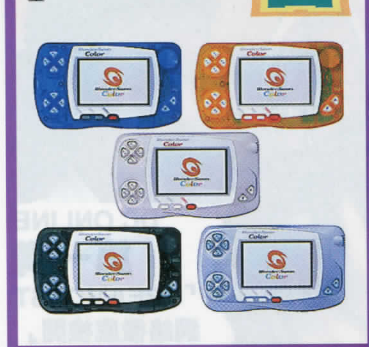
會場內放置了多部DC供在場人士試玩

WONDERSWAN COLOR正式推出

Wonderswan Color (WSC) 已於十二月九日正式推出，由於同機推出的還有經過重新製作的經典RPG《Final Fantasy》，令這部手提遊戲機的魅力更添幾成。 玩過最近幾集PS版Final Fantasy的朋友假如你想體驗一下1987年在任天堂上推出的第一集《Final Fantasy》，現在便是最佳時機了。

WSC主機連《Final Fantasy》在港的售價為$839元，而分開購買的話則分別為$599及$399元。 另外同日推出的WSC遊戲還包括LIME RIDER KERORIKAN ($329)、DIGIMON ADVENTURE ($329) 等。

舊黑白版的Wonderswan首先於去年3月推出，至今已經售出超過160萬部，而Bandai方面預計Wonderswan Color本年內會有達60萬部的銷量。



新版本Playstation 2推出



SCEI十二月八日推出最新版本的Playstation 2主機 (編號為「SCPH-18000」)。 新版PS2將會隨機付送DVD紅外線控制器，而最新版本DVD播放器Ver 2.00由於內置於主機硬件之內，用者不再需要將Utility Disk內的播放程式下載到記憶卡內便可以播放DVD了。 即使用者將載有Ver1.00或Ver1.01播放器的記憶卡插入新版主機內，主機仍然會起動原機的2.0播放器。

PS2的DVD機能紅外線控制器

另外新版PS2有一些頗為有趣但細微的變動，例如在component影像輸出選項裡，其原設 (default) 選擇不再是RGB，而是「Y Cb/Pb Cr/Pr」，而且當用者播放DVD的時候，主機會自動切換至「Y Cb/Pb Cr/Pr」選項。 相信這是為了防止有人利用PS2的RGB輸出進行非法的DVD拷貝。 但這樣一來，假如用者是使用RGB輸出的話，播放DVD的時候便需要更換影像輸出線了，可能會對部份玩者做成不便呢。



較早前日本方面店舖外購買新版PS2的人龍

新版PS2主機其他特徵:

(1) Ver 2.00 DVD播放器支緩「自設播放順序」以及「A<->B重播」。
(2) 播放DVD時除了顯示Chapter數外，亦會顯示已播放了的時間。
(3) 升級至Ver 1.20的CD播放器支緩「自設播放順序」、「Shuffle播放」以及「重復播放」。
(4) 說明書內有關DVD播放器的說明由1頁增加至17頁 (因為沒有了Utility Disk內的Online Manual的關係)。



主畫面中的版本顯示畫面

DreamCall在港率先展示

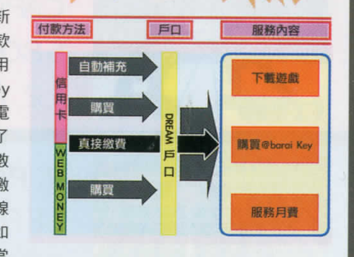


本月4至9日在香港會議展覽中心舉行的「國際電信聯盟 2000 年亞洲電訊展 (ITU TELECOM ASIA 2000)」上, 網絡電話供應商 InnoMedia 在其展覽攤位上展出了他們與世嘉合作開發的DC網絡電話服務 DreamCall。 利用專用的DC軟件及通話裝置, 用戶可以用極低的費用透過網絡接撥任可長途網絡電話 (大家可參看本期的「DC網絡徹底檢閱」特集)。



世嘉完善化DC網絡貨幣系統

日本世嘉 12 月 7 日正式採用一個經重新改良及完善化的 DC 網絡繳費系統, 新的付款系統其實是將過往所有的繳費方法, 例如信用卡、虛疑貨幣「Dream」、預繳式WebMoney 等進行統一化的管理。 在新系統下, 用戶的電郵地址將成為一個「Dream 戶口」, 用戶除了可以隨時查核自已戶口內「Dream」的剩餘數額之外, 亦可以自由選擇任何一種繳費方式繳交 isao.net 內各項服務所需的費用, 例如連線對戰、購買@barai key、繳交月費等。 假如用戶事先為自己的信用卡進行登記, 當「Dream 戶口」內的 Dream 數額不足時, 系統更會自動幫用戶進行增值。



在網絡服務發展中, 其中一個有待衝破的難關是將網絡付款模式進一步大眾化和普及化, 世嘉所採用的新系統大大減低了對繳費方式的限制, 用戶可自由選擇適合自己的繳費方式, 相信會令更多人樂意使用 DC 的網絡服務。

《莎木》初登大銀幕 續集遊戲片段

世嘉將於明年一月下旬在日本東京、名古屋等五個城市上映一套名為《莎木 THE MOVIE》的電影, 這套電影其實是由DC遊戲《莎木 一章 橫須賀》內的動畫片段剪輯而成的一套長達90分鐘的電腦動畫。

去年年尾推出的 DC 遊戲《莎木 一章 橫須賀》, 以其高質素的視聽效果以及高自由度的遊戲系統而受到外界的讚賞, 其美版「Shenmue」經重新配音後亦於較早前在美國等地推出, 亦有相當不錯的反應。《莎木 THE MOVIE》雖然會忠於原遊戲裡的故事發展, 但有消息報導指電影內將會加插新的片段和劇情, 故事亦會超越《莎木 一章 橫須賀》內的劇情, 所以電影可能會透露一直音訊全無的《莎木 二章》的遊戲內容, 但由於五場的映期只會招待100名日本當地的觀眾, 香港的朋友只能繼續等待《莎木 二章》的消息了。

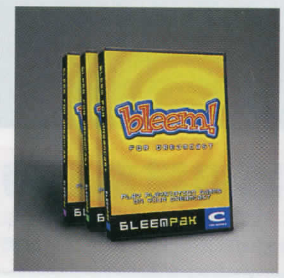






Bleem! for Dreamcast謠言滿天飛

最初預計於本年夏季推出的 DC 專用 PS 模擬器 Bleem! for Dreamcast已經一再延期, 最近更傳出開發商Bleem!打算為模擬器進行重新設計, 將原定能夠對應100款PS遊戲的模擬軟件改為每一個軟件只能對應一款 PS 遊戲, 令模擬出來的效果更完美。其後 Bleem!方面的發言人 Will Kemp 雖然隨即否應有關的消息, 但他同時表示由於開發計劃較預期複雜, 現時仍未能定出確實的發售日期。



不過，據內幕消息透露，Bleemcast 的測試版本已經完成，暫時做好了的四個 Bleemcast分別對應PS的四個大作《鐵拳3》、《FF9》、《GT》及《R4》，每個版本預計售價為4.99美金，折合港幣為大約$40左右；只要有進一步的消息，本刊一定會盡快向大家報道的。

日本電擊Dreamcast雜誌停刊！

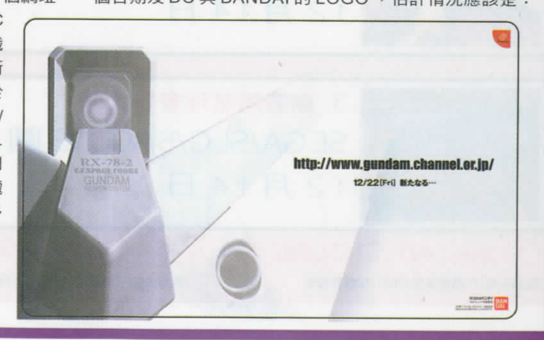


日本電擊系的遊戲雜誌一向在玩家心目中都有很高的地位，然而最近一期「電擊 Dreamcast」卻刊出了一段休刊聲明。

自從 1996 年6月「電擊 SEGA EX」推出以來，這本以SEGA為主的遊戲雜誌先後改名為「電擊 SEGASATURN」及現在的「電擊 DREAMCAST」，這次休刊相信是基於 DC 遊戲的數目及銷量均未如理想所致，期望在不久的將來會看到這本雜誌復刊的一天。

DC將會有新高達遊戲登場！？

最近日本的遊戲雜誌中刊登了一個有關高達的廣告，內容方面十分簡單，只有半個 RX-78 高達頭、一個網址、一個日期及 DC 與 BANDAI 的 LOGO ，估計情況應該是：BANDAI將會在DC推出一個以一年戰爭為題材的高達新 GAME ，並會於 12/22 日在 http://www.gundam.channel.or.jp/ 公開有關詳情，有興趣的朋友到時就要多加留意了。



DREAM RANKING

香港銷售榜



1. 燃燒吧！JUSTICE 學園
CAPCOM/FIG/
5800 日圓/
12 月 7 日



2. POWER SMASH
SEGA/SPT/
5800 日圓/
11 月 23 日



3. CANNON SPIKE
CAPCOM/ACT/
23.99 美元/
11 月 16 日

4. Metropolis Street Racer
SEGA/RAC/30.99 美元/11 月 16 日

5. Tomb Raider Chronicles
Eidos/ACT/27.99 美元/11 月 23 日

6. Sonic Shuffle
SEGA/ACT/26.99 美元/11 月 14 日

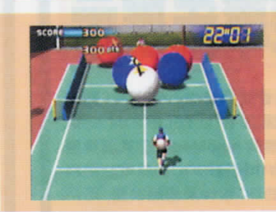
7. ARABIAN NIGHTS
Mattel/ACT/38.39 美元/12 月 4 日

8. Starlancer
Crave Entertainment/SLG/39.99 美元/11 月 22 日

9. BIO HAZARD 3
CAPCOM/ACT/39.99 美元/11 月 22 日

10. RAINBOW SIX
Red Storm/ACT/15.99 美元/5 月 8 日

日本銷售榜



1. POWER SMASH
SEGA/SPT/5800 日圓/11 月 23 日
本週銷量：36307
累積銷量：36307



2. SEGA TETRIX
SEGA/PUZ/2800 日圓/11 月 23 日
本週銷量：2905
累積銷量：2905



3. Mercurius Pretty end of the century
NEC INTERCHANNEL/SLG/6800 日圓/11 月 16 日
本週銷量：2629
累積銷量：13162

4. F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast
VIDEO SYSTEM/RAC/5800 日圓/11 月 22 日
本週銷量：2412 累積銷量：2412

5. BIO HAZARD 3 THE LAST ESCAPE
CAPCOM/AVG/5800 日圓/11 月 16 日
本週銷量：2402 累積銷量：9295

6. AERO DANCING F 轟翼之初飛行
CRI/SLG/3800 日圓/11 月 16 日
本週銷量：2052 累積銷量：6495

7. ELDORADO GATE 第一卷
CAPCOM/RPG/2800 日圓/10 月 10 日
本週銷量：1751 累積銷量：43952

8. ETERNAL ARCADIA
SEGA/RPG/6800 日圓/10 月 5 日
本週銷量：1639 累積銷量：79974

9. 再創造職業棒球會！
SEGA/SLG/5800 日圓/9 月 28 日
本週銷量：1494 累積銷量：58851

10. CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000
CAPCOM/FIG/5800 日圓/9 月 6 日
本週銷量：1445
累積銷量：202525

香港讀者期待榜

由於今期是新生號關係，以致這個榜理所當然現在是沒有甚麼讀者來信投票，因此今期將會依據我們各編輯最期待的遊戲來收錄。



1. SAKURA 大戰 3~巴黎正在燃燒嗎
SEGA/AVG/價格未定/
春天發售預定



2. GUILTY GEAR X
SAMMY/FIG/5800 日圓/
12 月 14 日



3. 創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800 日圓/
12 月 14 日

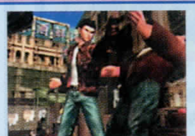
4. SONIC ADVENTURE 2
SEGA/ACT/價格未定/2001 年發售預定

5. PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800 日圓/12 月 21 日

日本讀者期待榜



1. SAKURA 大戰 3~巴黎正在燃燒嗎
SEGA/AVG/價格未定/春天發售預定
549 票



2. 莎木－第二章（暫稱）
SEGA/FREE/價格未定/發售日未定
370 票



3. SONIC ADVENTURE 2
SEGA/ACT/價格未定/2001 年發售預定
549 票

4. 探偵紳士DASH!
ABEI/AVG/6800 日圓/12 月 21 日
295 票

5. PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800 日圓/12 月 21 日
288 票

＊日本資料來源自日本遊戲雜誌「Dreamcast magazine」12/22.29 號
＊美國資料來自 GameRanking.com



香港讀者人氣榜

由今期開始起，現歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填寫右頁下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心７樓」，信封面註明「DC遊戲銷售榜」便可，而我們會在每期的人氣榜及期待榜中各抽出一位幸運讀者，送上一隻原裝DC遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！







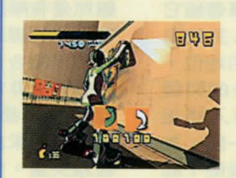
美國人氣榜



1. Tony Hawk's Pro Skater 2
Activision/SPT/
34.99 美元 /
11 月 7 日



2. Skies of Arcadia
SEGA/RPG/
36.99 美元 /
11 月 14 日



3. Jet Grind Radio
SEGA/ACT/
39.95 美元 /
10 月 31 日

4. Metropolis Street Racer
SEGA/RAC/30.99美元/11月14日

5. Quake 3: Arena
SEGA/ACT/34.99美元/10月19日

6. NBA 2K1
SEGA/SPT/34.99美元/10月31日

7. Shenmue
SEGA/FREE/34.99美元/11月7日

8. Test Drive Le Mans
InfoGrames/RAC/23.99美元/11月10日

9. Samba de Amigo
SEGA/ETC/26.99美元/10月17日

10. Ferrari F355
Acclaim/RAC/35.99美元/9月8日

~ 香港讀者投票表格 ~

姓名：________________

年齡：________________

身份證 / 護照號碼：________________

電話：________________

地址：________________

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：________________

____

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：________________

新作短評 VIEW POINT



Arabian Nights：Prince of Persia

Mattel Interactive / 39.99 美圓 / 發售中
© 2000 Mattel Interactive



Disney's Dinosaur

Ubi Soft / AVG / 發售中 / 39.99 美圓
© 2000 UBI SOFT ENTERTAINMENT



Rainbow Six: Rogur Spear

DC/ACT/Majesco Sales/33.99 美圓

阿亮

遊戲畫面普通，解迷要素不是太強，戰鬥時非常兒戲，操作更不知所為，以上便是筆者給它的評價。其實以動作為主的遊戲，操作是佔著很重要的地位，可能是 DC 的 PAD 本身的問題吧！往往因感應不好而入錯指令。而戰鬥方面更不值一題，為什麼會被敵人擊中一下後便不能移動，只好眼白白地看著角色被「屈死」，若自問是很喜歡動作遊戲和很有耐性才好購買。

評分：6 分

阿亮

筆者認為這絕對是一個不錯的消遣作品，畫面用色彩柔和，雖然是有解謎成份，但是遊戲內有充夠的提示。加上要用三隻動物互相配合，給人一種較為特別的感覺。非常多的播片和介紹恐龍的模式都是顯出生產商的誠意，若追求血腥暴力的人相信會較為失望，但若希望在假日時想尋找一些消遣的話，筆者會誠意推介這作品給你。

評分：7

金

雖然遊戲的玩法和電腦版大同小異，可惜DC移植的是較早版本，任務數量和變化都比較少，再加上差勁的遊戲畫面和不倫不類的操控，的確令人非常失望，有電腦的人一定會覺得與其在 DC 上玩差勁的舊版本，倒不如在PC上玩精彩的續集更好吧！

5 分

寒武紀

與DC版Rainbow Six相反, Prince of Persia DC 版在畫面質素、操作性等與PC版比較移植度頗高, 可惜最重要的遊戲系統卻有很多很嚴重的 bug。 例如遊戲中雖然有一個主角避開敵人視線範圍的潛入系統, 但實情是即使你躲在牆壁後面亦會被敵人所發現, 敵人更會傻傻的向著牆壁亂衝亂斬, 這樣重要的一個原素卻有這樣嚴重的錯誤, 已足以讓這個遊戲不合格。

評分：4 分

KOTARO

改編自同名電影作品的動作遊戲《DINOSAUR》，以電影中的故事橋段作為遊戲的主要骨幹，途中再加插電影部份精彩片段，屬於典型的低成本改編作品，可惜遊戲自由度極低，加上每一步行動也必須依照遊戲內的指示完成，如果偶一不慎錯失的話，下一步行動就會完全受制。另外，遊戲雖然收錄多段電影片段，可是連一個完整的開場片段也可以完全欠奉，確實動機不明……

評分：4 分

綿羊大王

電腦上這絕對是金牌級遊戲，但到DC上卻如蛟龍到了淺水。遊戲講求合作，試問呆板的電腦又怎能幫到手，大部份都是靠自己奮勇上陣殺敵，由團體合作變成個人動作遊戲，一味靠衝，與原作遊戲背道而馳，大為失色。再者，遊戲操作十分複雜，奉勸怕麻煩的玩家可免則免。

評分：4 分

J.J

雖說已經是一個近兩年前的電腦作品，但玩起來還可接受。若有玩開盜墓者系列的話，這遊戲中的解謎部份相信難不了大家；版面上的變化亦相當大，雖然與盜墓者相比有很多類似的部份，但對於已經玩了數集盜墓者的玩家來說，這隻波斯王子反而更有新鮮感，這可算得上是近期美版DC遊戲中較值得留意的一隻。

評分：7 分

J.J

以同名迪士尼動畫電影為題材的這個遊戲，在畫面上已算不俗，使用三名角色各自的能力來解謎的系統雖然以往也有遊戲使用過，但由於代入到遊戲中的三名主角，若有看過電影的人應會很易投入，然而這系統卻降低了遊戲性，玩者只是不斷的跟隨畫面上的指示而行動，反過來說自由度太低了。

評分：6 分

寒武紀

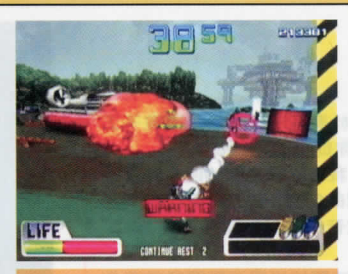
動作性、策略性及真實性兼備的第一身射擊遊戲, 潛入突擊式的玩法使遊戲步步驚心, 是現時未有任何同類型遊戲所能媲美的, 但DC版在畫面質素上與PC版比較遜色很多, 玩過 PC 版的朋友相信會有慘不忍睹的感覺, 但由於遊戲系統方面總算忠實地移植過來, 所以假如你沒有機會玩 PC 版話, 這是你必玩之作。

分數：8 分



問答版 我的女神～與戰鬥之翼一起～

ETC／SEGA／5800日圓（普通版）／8800日圓（限定版）
©藤島康介／講談社
©SEGA CORPORATION / WOW ENTERTAINMENT,INC. / 講談社,2000



CHANGE'N BLAST

STG／SIMS／4800日圓
Original Game © SEGA CORPORATION
Reprogrammed Game © CRI 2000
Distributed by SIMS CO., LTD.



青之6號 歲月不待人

AVG／SEGA／5800日圓
© SEGA CORPORATION 2000 © 小澤さとる／BANDAI VISUAL・東芝EMI・GONZO



燃燒吧！JUSTICE 學園

CAPCOM / FIG / 5800日圓
©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

J.J（問答版 我的女神）

問答遊戲本來在香港是一種冷門類型，今次只不過是因為遊戲取材自《我的女神》才會引起大家的注意，然而遊戲中使用了3D造型，令本來漂亮的女神變得怪怪的，感覺反而不如用動畫式製作的好，6000條問題即使是日本人亦沒有可能死記，於是「靠撞」幾乎成為了答問題的唯一方法，若然不是其特別版有這麼多贈品的話，大概不會有太多人買這遊戲吧……

評分：5分

小吉（CHANGE'N BLAST）

這是一隻有一定水準的射擊遊戲，畫面和音效尚算不錯，不過由於只能作出左右移動好像不太好，因為這使玩者可以移動的位置大受限制，加上在每次攻擊前都必需要先選擇所用武器，並不是使用同一種武器時便不用再選擇了。而遊戲中只有五個MISSION及完成每個MISSION所需的時間並不是太多，未免給人過短感覺。

評分：6分

小吉（青之6號）

在AVG畫面時，用上了新穎的2D加3D的方法表達，在角色移動時很順暢，不過起初可能會覺得有一點兒怪怪的，是因為之前從沒看過這類型的畫面吧！而在潛航時，用上了座標和方向的方法定位，讓玩者非常容易知道自己的位置，這亦是本遊戲另一個出色的地方，但由於筆者對原作動畫興趣不大，所以在故事上很難作出適當的評價。

評分：7分

阿亮（燃燒吧！JUSTICE 學園）

在各方面都有強化，由於是以NAOMI基板製作，故畫面漂亮是必然的，多得很的隱藏人物和折返TWO PLATON都令耐玩性大大增加。而THREE PLATON亦十分「攪笑抵死」！但無敵時間太長、更不滿的是攻擊力大得驚人。至於熱血青春日記可說是家用版的靈魂所在，出來的結果並沒有令人失望，更可用Password互相對戰，亦可在網上download新衣服。總括而言，三百多元絕對是物超所值。

評分：8

AINHO（問答版 我的女神）

移植自街機的作品，明顯地是以人氣動畫《我的女神》作為賣點，但當看到遊戲的玩法便會卻步，因為通通都是以日文回答的問答遊戲。人設和畫面全部以3D來製作，總覺得有點兒怪，沿用動畫表達會來得還好，而且奇怪是問答期間，可作出無限次CONTINUED，令遊戲的緊張氣氛也因而得以降低。至於整個遊戲的最大吸引之處，莫過於內容豐富的限定版本吧！

評分：6分

金（CHANGE'N BLAST）

一隻充滿美式風格的日版遊戲，內裡所有對白都是英語加日文對白，適合不擅長日文的朋友，遊戲音樂也很震撼，可措操作十分繁複，每次攻擊都要重新選擇武器，再儲存力量後才能作出有威力的打擊，嚴重影響遊戲節奏，另外遊戲的長度亦似乎過短。

評分：6分

AINHO（青之6號）

由著名OVA動畫《青之6號》改編而成的遊戲，早前曾經也於PlayStation上推出過，不過兩者的玩法及類型則完全不同。可惜今作的部份故事是原創關係，令其親切度也因而大大縮減，而遊戲的玩法亦比較沉悶，背景音樂的氣氛並不充足，幸好遊戲的過場畫面與原作同樣高質素，移動及對話系統也比較創新。但對於本地的朋友來說，她受歡迎的程度並不高。

評分：6分

綿羊大王（燃燒吧！JUSTICE 學園）

遊戲性十分高，棋盤式的熱血青春日記簡單而有趣；故事模式劇情豐富，兼且有分線，極之耐玩。連續技簡單而華麗，友情合作技熱血抵死。不過略嫌友情技過份霸道，平衡度稍有失準，兼且省去街霸角色春日野 櫻和雷藏，是為美中不足。但遊戲絕對稱得上是本周首選。

評分：8分

綿羊大王（問答版 我的女神）

論名氣無容置疑，不過仍彌補不到遊戲性不足的缺陷。遊戲以問答型式製作，雖然涉及話題極多元化，但對於不了解問題的玩家又何干呢。加上角色所謂創新以3D化表現，比較原作漫畫看上去卻是怪怪的，投入不了丁點兒，遊戲製作吃力而不討好。唯一賣點是那豪華限定版的豐富精品，作為收藏倒有吸引力。

評分：5分

KOTARO（CHANGE'N BLAST）

原定為NAOMI而設的GUN-SHOOTING GAME，經過一年之後，最後竟然在Dreamacst上無聲無息地推出，而且更以四千八百日圓的價錢發售，各位也可想而知遊戲的質素到達何種程度，系統簡單已經不在話下（從說明書的厚度已略知一二），版面少、變化低，加上內容又過份單調，証明起初擱置推出，實乃明智之舉。

評分：4分

金（青之6號）

一套改編自動畫的遊戲，內裡亦利用大量動畫來交代故事內容，所以很容易代入到遊戲，而圖像方面質素頗高，操作簡易，使在清澈的海底下尋找指定目標，變成一件賞心悅目的事，可惜你有一位不通氣的同伴，只要你進度稍為落後就會經常催促，這是唯一的大缺點。

評分：6分

KOTARO（燃燒吧！JUSTICE 學園）

平心而論，除了畫質、效果和演出大幅躍升，能夠提供一個更具觀能刺激的感覺之外，《燃燒吧！JUSTICE學園》用心經過改良的地方，實在屈指可數，這個也是CAPCOM近年作品中最常見的通病，幸虧全新設計，以BOARD GAME形式進行的育成模式「熱血青春日記」總算沒有令人失望，為遊戲挽回了不少同情分。

評分：7分





專訪：世嘉 SONIC TEAM

專訪：世嘉 SONIC TEAM

Text: 寒武紀 綿羊大王



● 中裕司

世嘉分社「Sonic Team」社長。 1965年9月17日出生於日本大阪，1984年加入世嘉擔任程式設計員的工作，第一個有份參與的作品是 SG-1000 的動作遊戲「Girls Garden」 (圖 1)。 其後 Mark III 的《Phantasy Star》、Mega Drive 的《Sonic》系列、Saturn 的《Night》以及最近 DC 的《Sonic Adventure》系列及《Phantasy Star Online》等均是由他所策劃的作品。

GDC: 你就讀於高等學校時是修讀電子工學系的，這是你從小的志願嗎?
中裕司: 是的，我自小學生開始便十分喜歡學習電子方面的知識，更經常自已親手製作一些例如收音機之類的電子儀器。

GDC: 你是何時開始從事遊戲開發的工作呢?
中裕司: 在加入世嘉之前我從未參與過任何遊戲創作的工作，而當初我也一直只是打算從事與電子有關的工作，加入世嘉其實是一件非常偶然的決定。





圖 2：《Tom & Jerry》: 話說回來，Tom 的行動舉止的確與 Sonic 很相似呢。

GDC: 除了電視遊戲之外，你的生活中有沒有一些其他的事物影響著你所創作的遊戲呢? 例如你看過的電影、書、甚至你身邊的人.....
中裕司: 我想是賽車吧，我很喜歡賽車，最近更有在一些賽事中作賽。《Sonic》其實也是一個極具速度感的遊戲呢。

GDC: 其實我們也很希望知道最初是什麼啟發了你想出《Sonic》這個遊戲概念?
中裕司: 當時我心目中想著的是坐在過山車上的情形，身旁的景物不斷往後退，同時自己卻是不可自主地一味往前衝，另外，另一個觸發我的創作意念的是卡通《Tom & Jerry》 (圖 2)，我想《Sonic》可以說是混合這兩種感覺之後所產生的一個遊戲。

GDC: 我知道你喜歡看電影的，你看過的電影中最喜歡哪一套? 這套電影有沒有為你的遊戲帶來啟發?
中裕司: 我想是《猿之惑星》(圖 3)，特別是電影的最後一幕，至今我仍然有非常清楚的記憶。

圖 3：《猿之惑星 (Planet of the Apes)》(1968): 由 Franklin J. Schaffner 執導，故事講述太空人Talor在一次旅程中太空船墜落在一個由 Apes 所統治的遙遠星體，這些 apes 利用星體上的猿人進行實驗和娛樂，talor 很快便發覺自己亦成為了 apes 的目標...。 此片曾獲金象獎最佳化妝的榮銜。



「我並不太喜歡打機」

GDC: 那麼電視遊戲呢? 至今為止有沒有一個你最喜歡的電視遊戲?
中裕司: 雖然我的職業是遊戲創作，我自己亦喜歡這項工作，但其實我並不太喜歡打機，至今為止亦沒有一個特別喜歡的遊戲。

GDC: Sonic本來是 Sega 在 MD 時代的代表人物， 雖然你們並沒有為世喜的上一部主機 Saturn 開發續集，但到了 DC 你們終於推出《Sonic Adventure》，你認為 Sonic 受歡迎的原因是甚麼?
中裕司: Sonic 可以說已經成為了世嘉的象徵，而 DC 整個發展計劃則對於世嘉這間公司的前途有著決定性的影響，我想《Sonic》受歡迎的原因正是它能夠完全發揮 DC 主機的性能。

GDC: 將舊世代遊戲機上的遊戲角色進行 3D 化已經是屢見不鮮的事，最典型的例子當然是《Mario 64》的推出，你認為《Sonic Adventure》系列遊戲的 3D 介面有什麼獨特之處?
中裕司: 隨著主機硬件機能的不斷提升，遊戲角色以致遊戲本身亦會隨之而變得更加多樣化和複雜，這是理所當然的。



圖 1：《Girls Garden》(SG1000/1984): 中裕司首個有份參與開發的遊戲，遊戲中女主角的目標是收集「戀之花」並送給她的愛人米多。



《SONIC ADVENTURE 2》的驚喜原素?

GDC:《Sonic Adventure 2》會不會有什麼網絡元素? 例如在上一集中，玩者可以上網下載背景內的元素。
中裕司: 今集將不單只是下載資料這麼簡單，我們更會加入一些大家都會感到驚喜的新元素，大家密切留意。

GDC: 你如何讓玩過上一集的朋友，在玩《Sonic Adventure 2》的時候仍然有新鮮感?
中裕司: 任何遊戲系列在推出新一集的時候，都必須保持與前作有一定的連貫性，但同時又要為玩者帶來某程度的新鮮感，在《Sonic Adventure 2》中我們正是希望達到兩方面的平衡，並致力加入更多令玩者感到新鮮的元素。

GDC: 製作《Sonic Adventure 2》的過程中最困難的地方是什麼?
中裕司: 現時電視遊戲已經非常普及，市面上的遊戲軟件數目亦非常多，我們最傷腦筋的是，加入什麼樣的內容才能夠令玩者有沉迷在這個遊戲裡的感覺。

負責人 中裕司

「在很快的未來，平台與平台之間的隔壁將不再存在，而所謂遊戲的不同原素亦將會由遊戲本身，而不是它的硬件所決定。」

GDC: 讓我們談談你的另一個新作品《Phantasy Star Online》。 其實《Phantasy Star II》(1989) 已經是你最後一次參與《Phantasy Star》系列的創作工作，多年後再著手制作同一系列遊戲的最新作品，你有什麼感想?
中裕司: 正是創作《Phantasy Star Online》我才可以用一個新的角度去欣賞這個遊戲，我完全沒有對這個十多年前的遊戲系列感到過時，甚至老化，相反，我越來越佩服這個遊戲的設計概念。

GDC: 整個開發過程中，最花時間的是哪一個部份?
中裕司: 我想最難的是為遊戲的各項設定進行整體的平衡，以及如何將這個十多年前的遊戲作重新包裝。

GDC: 《Phantasy Star Online》與上一集在世界觀上在哪一個方面是連貫著的呢?
中裕司: 我個人並沒有刻意去考慮這個問題，但其實大家很容易便可以看出這是《Phantasy Star》系列的遊戲。

GDC: 《Phantasy Star Online》與現時其他的電腦 Online Game，例如《EverQuest》及《Ultima Online》等，最明顯的差異是什麼?
中裕司: 我個人認為，在很快的未來，平台與平台之間的隔壁將不再存在，而所謂遊戲的不同原素亦將會由遊戲本身，而不是它的硬件所決定。

「期望在21世紀，與過往的許多所謂大作相反，我們應該更加著重一些較為輕量和小品式的遊戲作品。」

GDC: 又，你認為家用遊戲機與個人電腦這兩類型的平台在性質上的不同會不會產生兩種性質相異的Online RPG。
中裕司: 當我製作《Phantasy Star Online》時，我的目標是盡可能讓玩者的角色自然地溶入遊戲裡，甚至令玩者忘記他們其實正在玩一個電視遊戲。

GDC: 你曾表示希望在Dreamcast以外的遊戲機平台開發遊戲，加上最近世嘉發表的業務展望中曾指出打算將重點放在遊戲軟件開發的工作上，現時為止有沒有可透露的有關你們在其他平台開發遊戲的計劃?
中裕司: 其實我認為每一部遊戲主機都各有其長短，根本沒有所謂最好的主機存在，而我最希望製作的是例如手提電話遊戲之類一些較輕量的遊戲作品。

GDC: 你過去曾經創作過許多富革命性的遊戲作品，但隨著遊戲主機的機能越來越強大，遊戲創作人反而漸漸感到迷失，你認為21世紀的遊戲應該朝著什麼的方向進化，可否講一下你的意見?
中裕司: 像「莎木」這樣的作品，是我們在不計較預算、不計較所付出的勞力和所花費的時間，一心一意才能完成的遊戲作品，亦必定是頂級的作品。 但我個人期望在21世紀裡，與過往的許多所謂大作相反，應該更加著重一些較為輕量和小品式的遊戲作品。

「最後決定主機的成功與失敗的是遊戲軟件本身，硬件只扮演著次要的角色。」

GDC: 到了明年後半年，所謂的次世代遊戲機都將會全部推出，你對於各部主機之間的競爭有什麼意見?
中裕司: 正如我剛才所說，電視遊戲機發展之今，各部主機之間已經有一定的水準，彼此也不能遠遠拋離對方，所以最後決定主機的成功與失敗的將會是遊戲軟件本身，硬件只扮演著次要的角色。

GDC: 我想再問一下你的個人思想，除了遊戲設計者之外，你有沒有其他希望可以嘗試的職業呢?
中裕司: 雖然我喜歡賽車，但自覺沒有這方面的天份，所以我想我只能夠在遊戲界發展呢 (笑)。

GDC: 今後你最想制作的是什麼樣的遊戲?
中裕司: 我和你都可能試過，看完一套出色的電影、書本，或聽完一首動聽的音樂之後，會感覺到一種很強烈的衝擊，甚至連自己的生活都被180度改變了。 同樣，我亦相信可以有這樣具威力的電視遊戲，而假如真的出現這樣的遊戲的話，我希望那會是我自己的作品。



「當你看完一套出色的電影、書本，或聽完一首動聽的音樂之後，會感覺到一種很強烈的衝擊，甚至連自己的生活都被180度改變了。同樣，我亦相信可以有這樣具威力的電視遊戲，而假如真的出現這樣的遊戲的話，我希望那會是我自己的作品。」

■ 中裕司 履歷

1965 年: 出生於大阪府枚方市

1981 年: 大阪府立西野田工業高等學校電工科

高校一年級: 購買第一部個人電腦 PC8001

1984 年: 加入世嘉擔任程式設計員 (畢業時由於一直憧憬的 Namco 並沒有任何招聘活動，於是出路第一志願選擇了 CSK，第二志願 NEC，第三志願 Sharp，亦填了世嘉等公司)

1991 年: 《Sonic The Hedgehog》大受好評

1994 年: 因為製作《Sonic 3》由美國返回日本，在前「CS 1 研」工作

1995 年: 開發部門重組後成為「CS3 研」部長, 是當時世嘉內最年青的部長

1999 年: AM ‧ CS 開發部統一，就任「第八研究開發部」部長

2000 年: 世嘉進行開發部門分社化，就任「Sonic Team」社長

■ 作品簡介

發售日期	機種	遊戲名稱	備註
1984 年 12 月	SG-1000	GIRLS GARDEN	製作毫無先兆，突然於 10 月公佈發售的決定
1985 年 12 月 15 日	SEGA MARK 3	GREAT BASE BALL	一個球可以打中球證的棒球遊戲
1986 年 3 月	SEGA MARK 3	F-16 FIGHTING FALCON	
1986 年 7 月 20 日	SEGA MARK 3	北斗之拳	優秀的遊戲作品
1986 年 9 月 20 日	SEGA MARK 3	SPY VS SPY	經過大幅改良的移植版遊戲
1986 年 12 月 21 日	SEGA MARK 3	SPACE HARRIER	
1987 年 6 月 30 日	SEGA MARK 3	OUTRUN	
1987 年 12 月 20 日	SEGA MARK 3	PHANTASY STAR	革命性的4M大容量 (一般為 1~2M); 亦於容量關係, 玩者在遊戲中看不到洞穴中的門, 而只會以文字顯; 對應 FM 音源; 製作歷時 5 個月
不詳	SEGA MARK 3	心跳企鵝樂園	
1988 年 10 月 29 日	MEGA DRIVE	SUPER THUNDER BLADE	移植過程歷時 2 個月
1989 年 3 月 21 日	MEGA DRIVE	PHANTASY STAR 2	製作時間只花了 2 個半月; 容量由上集的 4M 擴展至 6M; 採用了革命性的 Auto Battle 系統; 並無先例的遊戲進度資料 (Save data) 修復程式
1987 年 8 月 3 日	MEGA DRIVE	大魔界村	移植過程使用了 CAPCOM 所提供的移植程式; 對日後的《Sonic》遊戲產生了重大影響
開發終止	MEGA DRIVE	METAL LANSER	3D 射擊遊戲.
1991 年 7 月 26 日	MEGA DRIVE	SONIC THE HEDGEDOG	由 7 位工作人員製作
1992 年 11 月 21 日	MEGA DRIVE	SONIC THE HEDGEDOG 2	TAILS 首次出場，可二人對戰或合作
1994 年 5 月 27 日	MEGA DRIVE	SONIC THE HEDGEHOG 3	由 SVP 製作
1994 年 10 月 18 日	MEGA DRIVE	SONIC &KUNCKLES	新增 LOCK ON SYSTEM 。KUNCKLES 首度出場
1996 年 7 月 5 日	SEGA SATURN	NIGHTS	新感覺 3D 遊戲
1996 年 11 月 22 日	SEGA SATURN	Christmas NiGHTS	NiGHTS 聖誕版本
1997 年 6 月 20 日	SEGA SATURN	SONIC JAM	SONIC 系列總集，另有 3D 模式新遊戲
1997 年 12 月 4 日	SEGA SATURN	SONIC R	SONIC 的 3D 賽車遊戲
1998 年 2 月 26 日	SEGA SATURN	BURNING RANGER	改變作風，中裕司先生也有出場
1999 年 10 月 14 日	SEGA SATURN	SONIC 3D	SATURN 上最後一個 SONIC 系列遊戲
1998 年 12 月 14 日	DREAMCAST	SONIC ADVENTURE	首個在 DC 上的 SONIC 系列遊戲
1999 年 10 月 14 日	DREAMCAST	SONIC ADVENTURE INTERNATIONAL	對應通信對戰，五國語言
1999 年 11 月 11 日	DREAMCAST	CHU CHU ROCKET	簡單但有趣的動作遊戲
2000 年 4 月 27 日	DREAMCAST	SAMBA DE AMIGO	音樂沙槌遊戲，街機版曾風靡一時
2000 年 12 月 14 日	DREAMCAST	SAMBA DE AMIGO Ver.2000	SAMBA DE AMIGO 最新版本
2000 年 12 月 21 日	DREAMCAST	PHANTASY STAR ONLINE	轟動全球，SEGA MEGA DRIVE 經典遊戲在 DC 上重新製作的 ONLINE 遊戲
2000 年 12 月 21 日	DREAMCAST	SONIC SHUFFLE	SONIC 棋盤遊戲
2001 年	DREAMCAST	SONIC ADVENTURE 2	SONIC 10 周年鉅獻， Dr.Eggman 再度成為可用角色
1992 年	ARCADE	SEGA SONIC THE HEDGEHOG	
2000 年 2 月	ARCADE	SAMBA DE AMIGO	音樂遊戲的新革命 -- 沙槌遊戲
2000 年 12 月 13 日	ARCADE	SAMBA DE AMIGO Ver.2000	SAMBA DE AMIGO 的最新版本

Gameplayers 數碼遊戲嘉年華







「$1奪新機」

文：THEO（gameplayers.com.hk）

印花競投大行動！





一項全城矚目，為期一年的盛事：由 Gameplayers 集團主辦的「＄１奪新機」印花競投大行動正式在 2000 年 12 月 9 日「數碼遊戲嘉年華」展開！各位朋友只要收集了相當數量的印花，便可以以超低價「＄１」來競投多項城中最 in 、最 update的熱門產品！這批名貴獎品包括PlayStation 2、Dreamcast、WonderSwan Color 、 Panasonic GD 92手提電話及Palm Vx等等，想像一下全部可以＄１投得的感覺！各位投得名貴禮品的人士都經過了一番努力，他們積極蒐集刊登在各Gameplayers集團雜誌上的印花，然後以「暗標競投」的方式進行登記「投標」，辦法是投標者首先選出有興趣競投的產品，再於「截標」時間前到會場詢問處登記「投標」。

當日下午四時左右，熱鬧又緊張的競投大會開始，會場內的氣氛也頓時變得沸騰起來。所有領先的投標者，都即時聚集到會場附近，然後待主持人宣佈中標者名字後，便上台點算印花及領獎。不過大概是心情太過興奮的緣故吧，許多的中標者都忘了將關鍵性的＄１放下，弄得台上的主持人要連連召回各得獎者「付款離開」。不過台上還有另一批非常忙碌的工作人員，就負責點算印花的人員了，看他們忙得不可開交地點算著那數百至數千張的印花，實在替他們辛苦呢，不過這也是為了證明此次的競投行動是絕對公正及公平的。

不過即使錯過了這次機會亦不用灰心，因為此項盛事將會在今年內分別舉辦六次，大家可以繼續累積印花的數目，然後待下次的「投標」活動再大顯身手吧。

PlayStation 2

成功競投者	競投所用之印花
蘇文正	1800
周偉森	1250
葉沛權	1200
鄧俊德	1200
楊啟康	1000
Hui Hor Ki	800
沈德華	755
曹亮	650
林振華	650
藍展程	600

Dreamcast

成功競投者	競投所用之印花
蘇文正	2000
Chan Ying Kuen	575
鄧志城	375
劉哲	300
王世豪	300
陳敬驊	255
周偉森	250
鄭家威	240
曾喜豪	205
邱家傑	200

Wonder Swan Color

成功競投者	競投所用之印花
周偉森	405
陳敬驊	255
蘇文正	240
馬柏堅	240
曾嘉豪	205
邱宏條	200
鄭廣文	200
吳惠儀	165
陳德勇	150
王柳強	145

GD 92

成功競投者	競投所用之印花
楊啟康	1900
Liu Wan Yun	420
Hui Hor Ki	300
齊悅	255
吳惠儀	165

Palm Vx

成功競投者	競投所用之印花
孫耀文	2001
陳靖南	1250
陳敬驊	255
邱家傑	200
謝偉麟	150







PHANTASY STAR ONLINE

DATA	
發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	RPG
發售日期	12月21日
售價	6800日圓（普通版） 9800日圓（限定版）
容量	GD ROM
記憶	未定
對應周邊	VGA BOX，PUYU PUYU PACK、MODEM、ARCADE STICK、KEYBOARD

TEXT:J.J



發售前獵人入門大特集

雖然距離正式發售的日子還有大約一個星期，但世界各地有一群DC用家早已利用遊戲的體驗版先行一步掌握住遊戲的重點，務求當遊戲正式推出後能超越其他玩家，成為獵人中的獵人。在下亦有幸以這體驗版測試了多個星期，所以今期就先為大家介紹遊戲中的一些重要部份，讓大家可在遊戲推出後第一時間領略到這遊戲的趣味所在。









ONLINE與OFFLINE

PSO雖然是SEGA為了發展其網上遊戲市場而全力製作的一個遊戲，但為了顧及不打算長期支付上網費用及月費的玩家，遊戲本身亦準備了OFFLINE玩法；這時候當然不會有其他人可以和你一起連線進行冒險，但遊戲本身會準備了一系列的NPC來當你的同伴，他們不單會在戰鬥中加以輔助，而且亦會一邊戰鬥一邊說話，令OFFLINE的玩家亦能感受到近 似網上進行遊戲的感覺。

OFFLINE進行遊戲時，遊戲中會準備了一系列的任務供玩者挑戰，大家亦可視這些任務為這遊戲的故事部份，而且大家在OFFLINE培育出來的角色，之後亦可以用回在ONLINE模式上，這樣一來就不用擔心無法追得上其他人的LV了。



傳送裝置

城市篇

當選定了SHIP、BLOCK及ROOM之後，玩者便會來到城市地區，雖然每位玩者都會各自身處在自己的城市（只有同一隊伍的成員才會在同一城市），但所有城市的設施都是相同的，所以大家可以安心使用，不用擔心會出現不習慣的情況。

城市的範圍和迷宮相比雖然不算很大，但各種重要設施就一應俱全，以下就是在城市內會找到的設施及它們的用途。

獵人公會

第一次到達城市時首先會到達的地方，這裡有一個獵人工會的櫃檯，可以為大家解決連線玩家的聯絡問題，因此當閣下在PSO的世界內相識滿天下時，這裡將成為一個常到的地方。

醫療室

能以10元的價錢將閣下的HP及TP值回復至上限，相當超值（比最廉價的HP回復道具還要平），另一方面每當閣下在遊戲中戰敗身亡時，除非有其他拍擋可助你復生，否則都會先回到這裡然後再次開始旅程的。

傳送裝置

這個位於獵人公會及醫療室之間的房間，是一個可將使用者在轉眼間傳送到不同地區的傳送裝置，在估計到正式推出時，會可以和體驗版一樣隨意選擇傳送的目的地，然而各地區內出現的怪物各有不同，勉強到一些太強的地方只會白白送死。

商店

商店內一共分為四個櫃位，從右起分別是「防具屋」、「道具屋」、「武器屋」及「鑑定屋」，前面三個除了會出售屬於各自範疇的物品外，亦會回收冒險者從迷宮內拾得的物品，而間中若發現所拾得的武器名字上出現「？？？？」，即代表該武器擁有追加效果，這時只要支付100元給這裡的「鑑定屋」，他便會為你判斷出該武器的真正身份。

寄存服務

在迷宮內探險始終是一件危險的工作，因為一旦不幸被怪物擊敗，手上的武器及身上的現款均會留在「案發現場」，若然自己一個人玩，還可以回去之前被擊倒的地點取回失物，但若然正和一些不熟悉的新朋友合作時，難保不會有人順手牽羊再逃走無縱（難道怪物比人類還講道義？），加上同一時間身上攜帶的道具數量有限，遇上不想賣掉的，便可利用這個設在商店外的寄存服務，這裡可讓大家存放金錢及道具，然後再於有需要時取回。


獵人公會



寄存服務



醫療室


商店



PHANTASY STAR ONLINE



職業篇

三大職業、三大種族

在遊戲中登場的9位主角，基本上可分為三個種族及三種職業，每個種族及職業各有其戰鬥及成長上的特色，雖說人物的外表對選擇角色十分重要，但亦要注意角色與自己的玩法是否配合才可。

HU——獵人

以近接戰為主的職業，最初的武器是一柄光子劍，成長後能使用相當種類的武器，適合擔任隊伍的前鋒，雖然不太擅長使用Technique攻擊，但仍算得上是一人玩時最適合使用的職業。

HUmar

對男性人類獵人的統稱，在獵人之中可算得上是成長最平均的一位，成長後亦能使用少部份回復系及攻擊系Technique，是最適合初玩者使用的人物。

HUnewearl

對於女性新人類獵人的統稱，由於其精神力較高，比男性獵人較擅於使用Technique，可讓使用者在戰鬥中按情況發揮，是屬於適合中級者用的角色。

HUcast

男性人造人類型獵人的統稱，可算得上是全角色中擁有最大攻擊力及HP的一位，對所有近身戰武器也能發揮出很大效果，但因為沒有精神力的關係，是不能使用任何Technique的。

RA——遊俠

以槍械為武器，不論遠近都能有戰鬥能力的全天候種族，若以殺傷力來計算的話會比獵人稍差，對Technique的領悟力亦比能力者為低，但因為不用靠埋身戰鬥，以隊伍型式出戰時生存率較高。

RAmar

男性人類遊俠的統稱，是以槍械為主力武器的遊俠中可使用Technique的一群，因此在成長上會較平均，當有一定等級時可使用少量的回復及攻擊魔法。

RAcast

男性人造人遊俠的統稱，其命中率是遊戲中數一數二的，但由於沒有精神力，即使成長後亦不能使用Technique，若與RAcaseal若比則有著較高的攻擊力。

RAcaseal

女性人造人遊俠的統稱，命中率與RAcast同樣是遊戲中數一數二，但同樣沒有精神力，因此亦不能以Technique作支援，若與RAcast相比則有著較高的回避力。

FO——能力者

主力武器是PSO世界內的魔法「Technique」，可藉此進行攻擊、回復或攻擊輔助，以單發來說威力甚至比獵人更高，但因為需靠能力點TP來支持Technique的使用，一旦TP用盡就只有靠一支威力聊勝於無的魔法杖作近身攻擊……

FOmaerl

對於女性人類能力者的統稱，擁有成長平均這個人類特徵，雖然精神力會比新人類的能力者稍差，但以防禦力及HP來說則是能力者之中較佳的一群。

FOnewm

對於新人類男性能力者的統稱，其TP是遊戲中數一數二的，能修習所有Technique在戰鬥中運用，與FOnewearl相比則有較佳的命中率。

FOnewearl

對於新人類女性能力者的統稱，TP增加速度與FOnewm相若，同樣能學習所有Technique，回避率亦比FOnewm高，成長後會成為戰鬥中的勝負關鍵。



武器篇

三種不同的攻擊方法

不論你有多強的Technique，武器仍是遊戲中的主要攻擊方法，遊戲中一共設計了三種攻擊方法可供使用，最基本的攻擊方法雖然威力較弱，但好處是出招時間快，不易被敵人在途中截擊；強化攻擊的威力比普通攻擊強了差不多一半，但需要一定時間來發招，假若中途被敵人截擊便會無攻而退；至於第三種是特殊攻擊，可發動武器的潛在能力，除了可吸收敵人的HP或TP外，更有些是可以吸收經驗值的！

攻擊除了以威力分成三大類之外，攻擊時其實亦不一定是只能一擊一擊的進行，實際上只要能在作出第一擊後再按攻擊掣，是可以作最多三連擊的，這樣可令一整次攻擊內對敵人的殺傷力大大增加，間接亦會加快升級所需的時間。

武器與攻擊

由於遊戲中的戰鬥部份是以動作形式進行，武器的選擇亦顯得份外重要。基本上每種職業都會有數種專用武器可供選用，每種武器各有其攻擊特性，各位可因應戰況選擇最適合的來使用。

遊戲初期登場的數種武器

光子劍系

獵人專用武器，遊戲開始時已經可以使用，特點是出招時間快、殺傷力大，但缺點是即使被敵人圍攻的情況下，每次亦只能攻擊單一目標。

大劍系

同樣屬獵人專用，使用時的姿勢很有「洛印戰士」FEEL，大劍使用時除了有較大的攻擊距離外，更有扇形的攻擊判定，優點是能一次過攻擊大批敵人，但落空的話會陷入一段硬直時間，容易受到敵人反擊。

短刀系

擁有最快的出招時間，招與招之間的硬直時間短，此外每一擊會分為數次小攻擊來進行，加起來的殺傷力絕不下於其他武器，但需要在較近 的距離才能使用。

手槍系

遊俠的標準裝備，是最基本的遠距離武器，特點是開槍時間快，即使面對移動中的目標仍有一定把握可以擊中。

步槍系

升級後的遊俠可使用的另一種遠程武器，攻擊力與射程均比手槍系優勝，但開槍後再次上彈的時間較慢，適合從遠距敵支援時使用。

杖系

能將能力者的力量發揮至極限的杖。話雖如此，其攻擊力仍無法與一般劍系及槍系相提並論，對於能力者來說只能說是一種後備的攻擊方法。

常見之武器特殊能力

特殊能力名稱	效果	特殊能力名稱	效果
ドロー	可吸收敵人HP的5%	ショック	作出帶有雷屬性的損傷
ドレイン	可吸收敵人HP的10%	サンダー	作出帶有強烈雷屬性的損傷
ハート	可從敵人身上吸收等於自己總TP的3%	パニック	有一定機會率可令敵人陷入混亂狀態
マインド	可從敵人身上吸收等於自己總TP的5%	ライアット	100%能令敵人陷入混亂狀態
マスター	可吸收敵人擁有經驗值的10%	シャドウ	能令較弱的敵人一擊致命
ロード	可吸收敵人擁有經驗值的15%	ディム	能令較強的敵人一擊致命
アイス	有一定機會率可將敵人冰封	バインド	有一定機會率令敵人陷入麻痺狀態
フロスト	100%可將敵人冰封	ホールド	100%能令敵人陷入麻痺狀態
ヒート	作出帶有炎屬性的損傷	チャージ	可消耗資金來作出強大的特殊攻擊
ファイア	作出帶有強烈火炎屬性的損傷		



光子劍系



大劍系



手槍系



杖系

現時已知的Technique及其效果一覽

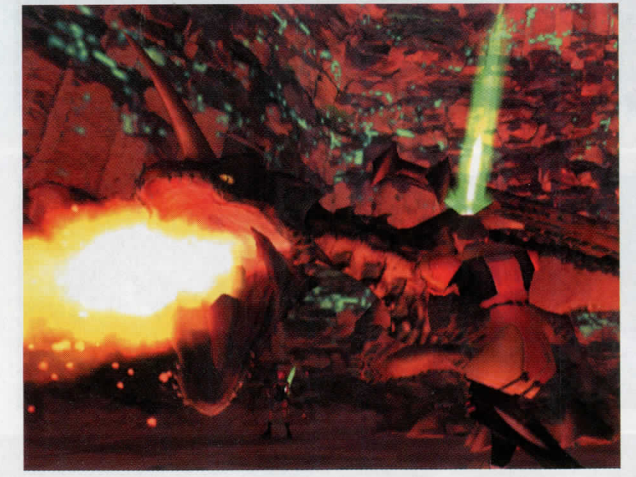
Technique篇

類型	名稱	效果
初級攻擊	フォイエ	對一名敵人火球攻擊
	バータ	直線上的冰系貫通攻擊
	ゾンデ	向一隊敵人作出雷擊
中級攻擊	ギフォイエ	以自己為中心製造火牆，消滅周圍的敵人
	ギバータ	產生無數冰箭將敵人凍結
	ギゾンデ	召喚雷電令周圍的敵人相繼受傷
上級攻擊	ラフォイエ	引起大爆炸，消滅該處所有敵人
	ラバータ	在圍周放出無數冰箭凍結附近的敵人
	ラゾンデ	放出無數閃電向全部敵人攻擊
回復	レシタ	可回復使用者之HP，等級提高後可擴大範圍至身邊的同伴
	アンティ	可治療使用者之異常狀態，等級提高後可擴大範圍至身邊的同伴
	リバーサー	可令一名同伴復活
補助	シフタ	可在一定時間內提高攻擊力，等級提高後可擴大範圍至身邊的同伴
	デバンド	可在一定時間內提高防禦力，等級提高後可擴大範圍至身邊的同伴
	ジェルン	可在一定時間內降低敵人攻擊力，等級提高後可擴大範圍敵人的周圍
	ザルア	可在一定時間內降低敵人防禦力，等級提高後可擴大範圍敵人的周圍
	リューカー	可製造出回到城市的轉移裝置，當從城市回到迷宮後便會消失

Technique在遊戲之中的地位相等於一般RPG入面的魔法，擁有攻擊、回復及攻擊輔助等多種用途，最遊戲中一種重要的元素。使用Technique必須先利用特定的磁碟來學習招式，而這些磁碟主要可在迷宮戰鬥時從寶箱或敵人的屍體上取得，但即使是取得了磁碟也好，亦必須達到該Technique的基本要求才能成功學習。

學習了Technique後，跟著便可以在實戰中使用，這時可先使用「customカスタム」的指令將Technique裝備，這樣便可單靠一至兩個按掣將Technique使用出來，但每種Technique均會消耗一定程度的TP，這時除了可回到城市的醫療中心進行回復，亦可利用道具中的「モノフルイド」及「ディフルイド」即時補充。









迷宮篇

會變化的迷宮

在PSO的世界中，一共有著四個大型迷宮，基本上這四個迷宮是為了不同等級的玩者而設的，雖然你可以一開始便進入遺跡地區，但肯定可以「早機去、早機返」……

迷宮中的地形雖然表面上有很多相似的地方，但實際上每次進行一次新的冒險時，迷宮內的構成均會有點不同，所以亦不可能會有地圖刊出來供大家參考，不過就算是途中回到城市後再度進入，到過一次的地方是不會再出現變化的。

每個迷宮均有一定數目的層數，基本上每當到達一層最深處的地方，便會自然地發現用來轉移到下一層的轉移器，而在迷宮內除了敵人外，亦設有了不少的機關及陷阱，一般來說大部份房間都會在你擊倒裡面所有敵人後解除門鎖，但有部份則要先找到開鎖的機關才可，此外當進入第二個迷宮（洞窟）後，不少房間都會設下了陷阱，這些陷阱主要會設在寶箱及狹窄的通道之中，一有人接近便會啟動，若未能及時離開其有效範圍便會受到波及，至於陷阱的效果主要是直接損傷及影響狀態（如中毒），而利用特別的裝備或道具，均可事先察覺陷阱的存在而加以防範。

每個迷宮均會有一匹首領級怪物守在最深處，這些首領不旦攻擊力及體力遠超一般敵人外，當進入首領房間後更是不能中途離場的（戰死另計），因此當發現通往首領房間的傳送器時，不妨先以轉移道具回鎮上一次，補充了足夠的裝備後才前往挑戰；另外玩者需注意遺留在首領房間內的物品是不能拾回的，所以若不幸在首領戰中敗陣，亦即代表閣下同時損失了手上的武器……

雖然現時公佈的資料中顯示遊戲只有四個迷宮，但相信到實際推出後，應該會再有多個隱藏迷宮讓大家去挑戰的。


變化型

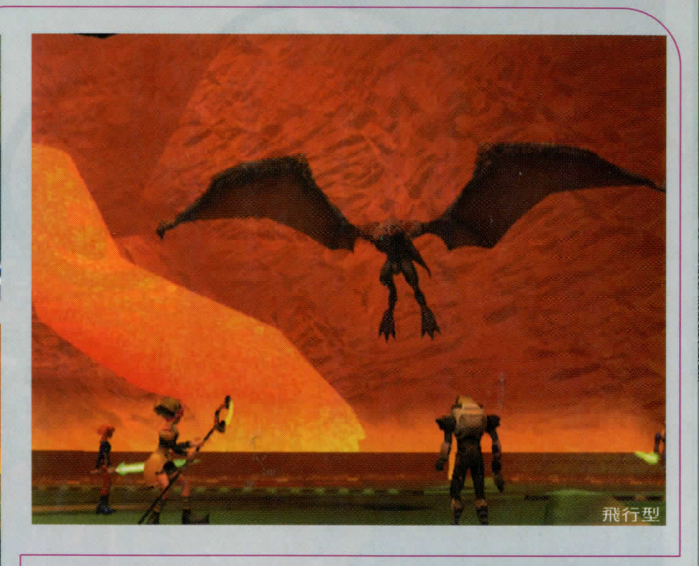



固定型


飛行型


圍攻型


圍攻型


飛行型

敵人篇

就如一般RPG一樣，PSO的戰鬥佔用了遊戲中的大部份時間，而用來提升各位等級的經驗值，亦只能靠在戰鬥中擊倒怪物來取得，所以了解遊戲中登場的怪物是非常重要的，以下便是在下從試玩版中歸納起來的四類主要敵人。

圍攻型

遊戲中最常見的敵人類型，以物理攻擊為主，通常最少三隻一起出現，並向著玩者所在方向接近及攻擊，單對單交戰時還好，一旦被這種敵人包圍的話，便會因不斷受到攻擊而難以逃脫，而且就連攻擊亦會被截停；遇上這種敵人時，最佳的戰法是帶牠們「遊花園」，令牠們集中在同一個方向，然後再以大劍之類可同時攻擊多隻敵人的武器一口氣解決牠們。

固定型

在試玩版中，這類型的敵人並不常見，預期到遊戲正式推出時亦不會成為怪物的主流……固定型敵人的特色是不會向玩者接近，但就會利用各種方法攻擊附近的玩者，例如是放出一些小型敵人、又或是放出帶有毒性的能量彈，由於遊戲中沒有擋格的動作，面對有遠程攻擊的敵人，唯一辦法就只有繞道逃走。

飛行型

當大家的戰鬥都是在陸地上進行時，擁有飛行能力的敵人便顯得特別難應付，因為牠們會在受到攻擊時飛上半空逃走，面對這種敵人的最有效戰法是使用可攻擊空中目標的Technique，但若然是不擅於職業，則最好使用大劍系的兵器，從較遠的距離開始攻擊，這樣便可增加每次攻擊時的命中次數。

變化型

有些敵人會擁有兩種形態，亦有些敵人會在戰鬥中改變為另一種形態，對付前者需要好好掌握住能作出攻擊的時機，而面對後者則只要先記著兩種形態的不同便可，此外因這類敵人一般會較難對付（較少可攻擊的機會），若有這類敵人混雜在其他敵人之中時，最佳的處理順序是：1）先將可移動的敵人引到一個遠離固定型敵人的位置，2）以大劍系先擊倒能力較低的圍攻型敵人，3）繼續先對付飛行型敵人、因為只要你在追擊飛行型敵人，變化型的敵人是追不上你的，4）解決變化型敵人，5）繞過固定型敵人的遠程攻擊，以埋身戰速戰速決。

道具篇

道具是任何RPG遊戲入面都不會缺少的元素，在PSO入面也是影響戰鬥勝敗的關鍵之一；基本上要使用道具的方法有兩種，除了可進入道具欄直接選擇道具使用外，亦可以預先將道具設定為六個快速按鍵之一，對於HP回復藥及解藥劑之類救命道具，最好能設定為這類快速按鍵……

雖然在選擇道具時會有該道具用途的介紹，但為了令大家能更清楚明白各道具的效果，以下我們會刊登一個以體驗版為基礎的道具一覽表，希望會對大家有所幫助。





道具效果一覽表

道具名字	效果	售價
パワーナイト	攻擊力+5	1500
パワージェネラル	攻擊力+10	2500
パワーオウガ	攻擊力+15	3500
パワーキング	攻擊力+20	4500
マインドブリースト	精神力+5	1500
マインドジェネラル	精神力+10	2500
マインドエンジェル	精神力+15	3500
アームマークスマン	命中率+5	1500
アームジェネラル	命中率+10	2500
アームエルフ	命中率+15	3500
アームゴッド	命中率+20	4500
レグスシーフ	回避率+5	1500
レグスジェネラル	回避率+10	2500
レグスエルフ	回避率+15	3500
レグスゴッド	回避率+20	4500
HPディガー	HP+10	1500
HPジェネラル	HP+20	2500
HPドラゴン	HP+30	3500
HPゴッド	HP+40	4500
TPマジシャン	TP+5	1500
TPジェネラル	TP+10	2500
TPエンジェル	TP+15	3500
TPゴッド	TP+20	4500

輔助道具效果一覽

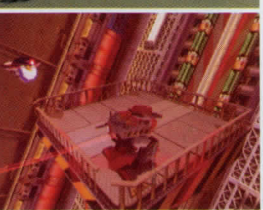
道具名稱	效果	售價
モノメイト	可回復50 HP	50
ディメイト	可回復100 HP	200
トリメイト	可回復所有HP	2000
モノフルイド	可回復50 TP	100
ディフルイド	可回復100 TP	200
トリフルイド	可回復所有TP	5000
アンティトード	解毒藥	50
アンティパラライズ	痲痺回復藥	50
テレパイプ	可製造出回到城市的轉移裝置，當從城市回到迷宮後便會消失	300
トラップビジョン	在房間內使用後可令房間內的陷阱顯現出來	100
ムーンアトマイザー	可令同伴復活	300
ソルアトマイザー	可治療所有的異常狀態	300
スターアトマイザー	可回復自己以及身邊同伴的HP	300
スケープドール	以死亡為代價回復HP/TP	1000
モノグラインダー	將裝備中的武器提高1附加攻擊力，上限為10	2000
パワーマテリアル	將攻擊力提高1	
ディフェンスマテリアル	將防禦力提高1	
ヒットマテリアル	將命中率提高1	
マインドマテリアル	將精神力提高1	
ラックマテリアル	將運氣值提高1	
アボイドマテリアル	將回避率提高1	
HPマテリアル	將HP提高1	
TPマテリアル	將TP提高1	

SONIC ADVENTURE 2

發行商 / 製造商:SEGA
遊戲類型:ACT
發售日期:2001 年
售價:未定
容量: GD ROM
記憶:未定
對應周邊:未定

TEXT:綿羊大王









製作經年，萬眾期待，以音速自傲的SONIC卻珊珊來遲，似乎有違他以快見稱的宗旨，直教人引頸以待，不過隨著2001年來臨，距離遊戲發售的日子也不遠了，不約就待我們先帶各位讀者先重溫一下SONIC ADVENTURE 2的資料，再來報道最新遊戲情報吧!

超音速SONIC世界

經過多個系列連場大戰，SONIC在每次戰役都成功拯救世界，化險為夷，不過每次SONIC世界總是麻煩不斷，和平後每過不久也會有麻煩事，今集又有壞旦企圖利用Chaos emerald 搗亂，好不幸苦才換來和平和睦的世界，SONIC當然不會讓他們得呈，於是便再次站起來粉碎他們的野心，令世界再次洋溢夢想與希望。



昨天的敵人，有可能是今天的朋友

超音鼠怎麼晒黑了!! 目光又帶兇狠邪惡，究竟怎麼了??大家稍安無燥，那不是SONIC，他是來自黑暗的超音鼠冒牌貨「The Ultimate HeadHog」、今集SONIC要對付的頑強對手。就連DR.Eggman 也對他生怕，還打算與SONIC聯手合作共抗外敵「The Ultimate Hedgehog」。可是別睇DR.Eggman 暫時成為朋友就開心，不要忘了他在早幾集都曾經密謀



奪取Chaos emerald征服世界，為了Chaos emerald隱藏著的神秘力量，說不定他會在中途變節呢。

雖然有未明朗因素，但SONIC也無有怕，皆因一班一直以來不斷在背後支持、幫助SONIC的老友記也會在SONIC ADVENTURE 2中仗義相助。好幫手飛天鼠「TAILS」、「KNUCKLES」均會再度出場，並有部份仍未公布的神秘角色。上一集備受好評的可愛人工生命體「查奧仔仔CHAO」一族亦會參與表演，讓SONIC在戰鬥之餘忘裡偷閒，跟他們悠閒同遊，放鬆放鬆。跟上集一樣，你可以在閒時培育「查奧CHAO仔仔」，在每個舞台上找出全三個查奧小箱，拯救內裡的小動物，送到查奧仔仔身邊，讓他們了解生命的奧秘，更健全地成長，快高長大。今集SONIC精心改良育成系統，一定青出於藍，更有趣，更富娛樂性。

每個舞台上並有他們發明的機械人「玩具查奧仔仔」，指導SONIC關卡要點和秘訣，他們也會以實際行動幫助SONIC，SONIC可以帶同他們一起在關卡行動，把他堅固的身驅投向敵人，合作打倒敵人。


◆The Ultimate Hedgehog




◆Dr.Eggman 親赴戰場




◆查奧Chao 仔仔

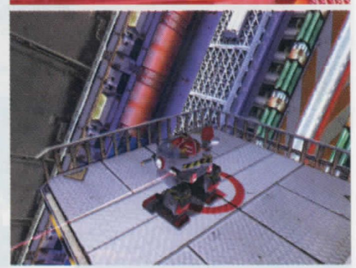



◆KUNCKLES

海陸空三軍大作戰

既然與DR.Eggman化敵為友，今集內各位除可操控「SONIC」、「TAILS」和「KUNCKLES」外，也可以使用Dr.Eggman。機械博士Dr. Eggman以他個人發明的百變機器「Egg Mobile」為座駕，火力強勁，基本武器是正面兩枝死光炮，今集你或可使用他發明的機器進行多姿多采的遊戲。





此外，SONIC世界廣大無邊，今集再不是獨立的單元遊戲，而是綜合性海陸空大戰。在一望無際的世界上，SONIC將穿梭原始森林，海洋、繁華鬧市和機械工場等等地方，並對付在途中不斷阻礙他的機械戰士和生



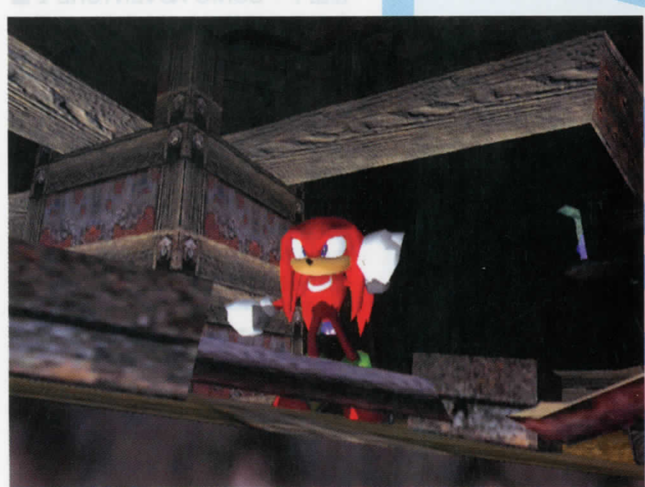
物。舞台極多元化，SONIC與一眾伙伴們要千方百計地渡過難關，攀山涉水，深入敵陣，搗破黑SONIC的詭計。遊戲另有極多Vms迷你遊戲，Sonic會常在你左右，行街吃飯時你都可以玩SONIC ADVENTURE 2。

壞孩子SONIC??

比較以往的遊戲，SONIC超音鼠在今集搖身一變成為超音速壞孩子，才在第一關(CITY ESCAPE)故事開始，他就因為某些原因被軍用直昇機運到牢獄，中途他更乘機逃獄，踏著滑雪版威風凜凜地跳出直昇機空降逃亡。一場追逐戰弄得市鎮好不混亂，SONIC經過的地方都無一倖免地成為戰場，SONIC不是成為壞旦了吧?不會，SONIC是正義的英雄，大概一切都是惡黨的詭計。SONIC不想連累城市的無顧市民，要不然硬朗的SONIC才不會只顧逃走不施任何反擊。只要一比較妄顧市民追捕SONIC的大貨車與專心逃走的SONIC，誰是誰非顯然而見!首關舞台表景酷似三藩市，可能是製作人中裕司他們早前到三藩市取景時的收穫呢，我們主題相中間那個就是中裕司先生，相中人其他都是Sonic Team成員。

大逃亡之後，SONIC會改步起行，繼滑雪板之後，可能還會有更多意外驚喜。







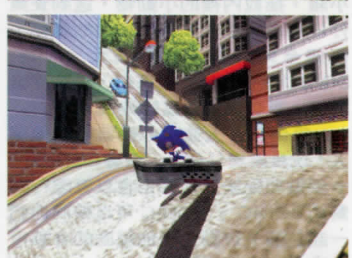


完成每個舞台之後，SONIC 會參考時間，分數和取得的環(RING)數，給自己評分，務求做到最好。遊戲一共有五等，18000分以上為A、14000分以上為B 、11000 分以上為C 、9000分以上為D，之後就是最差的E級。今集遊戲內的環數不單止是免死金牌，也是獎分的關鍵，取得指定環數然後到達舞台內的Check Point即可獲贈獎品。取得20 個環數以上可獲贈多幾個環數，如超過 80 個環數可獲「加速」，取得90個環以上更可獲贈「防禦罩」。



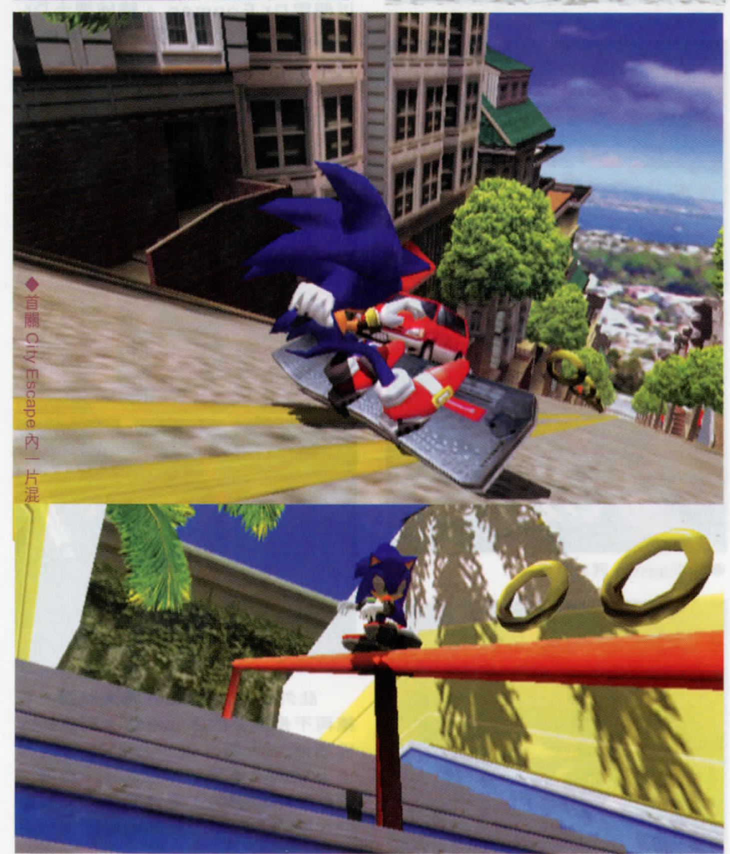












◆首關 City Escape 內一片混

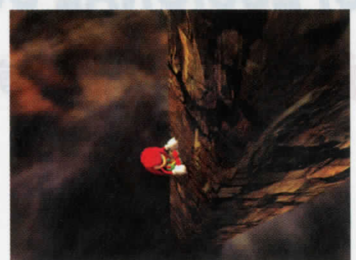
回說舞台內逃走的SONIC，從畫面可見舞台版圖超乎想像，遠遠不見天邊，遊戲畫面也見精細，以每秒60 個Frame製作，找不到一些瑕疵，完全沒有「起角」或「爆格」，遊戲舞台風格諧趣，佈置細心，在一些街角天橋上，SONIC 有時候會找到部份有關SEGA的物件，如Phantasy Star Online的廣告版、有關遊戲產品海報、查奧Chao仔仔周邊等等。可知遊戲是如何用心，水準非凡，單看畫面的話，說不定已超越了《莎木》的程度。

踏入新世代，遊戲畫面靚當然不在話下，SONIC ADVENTURE 2 論遊戲性也超越現存所有遊戲。遊戲玩法基於傳統風「衝刺」和「跳躍」，再加入花式新感覺，略似早前風靡一時的JET SET RAIDO ，SONIC今集可以利用舞台上所有建築物，如沿欄杆滑行、騰空抓緊高空的鐵棒回旋，利用離心力再跳往其他地方、以斜板作跳台等等，還會吹口哨，玩家想像得到的動作也有機會在遊戲內出現，今集的SONIC名符其實是個善良的壞孩子，遊戲娛樂性極度豐富。

除以上一般技能以外，遊戲中包括SONIC 在內每位角色都有獨門絕技，例如SONIC今集就有新招，除旋動滾球，他還可以將所有衝力集中到一點，旋轉中途一腳順勢踢向敵人，又可以中途取消指令，若將每位角色的絕招運用得宜，肯定對過關有莫大幫助。





























1 GAME 兩得!Sonic Adventure 2率先玩

欣賞完SONIC的最新情報，相信大家都熱切期待SONIC推出吧。雖然遊戲離製作完成似是遙遙無期，不過在2001年前大家絕對有機會親身試玩Sonic Adventure 2。凡購買即將推出的SEGA超鉅作Phantasy Star Online即可得到隨遊戲附送的Sonic Adventure 2體驗版遊戲，那麼你就可以一嘗所願，試玩Sonic Adventure 2首關「CITY ESCAPE」，親身感受另一過新世代遊戲次元。單論Phantasy Star Online已經是家用機前所未有的驚世遊戲，再加送Sonic Adventure 2簡直是物超所值，各位遊戲迷絕不容絕過，如果仍然為遊戲著急的讀者不妨到以下Sonic Team的官方網頁下載Sonic Adventure 2遊戲的Demo片，稍稍望梅止渴。(網頁如下 http://www.sonicteam.com/sonicadv2/adv2_e3mov_e.html)

最後，待見證新一集超音鼠遊戲Sonic Adventure 2揭開新一頁遊戲界歷史之時，我們特此列出全個超音鼠系列，回顧SONIC系列昔日為我們帶來的光輝。

超音鼠全系列一覽

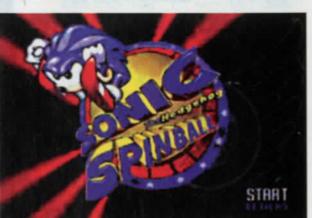
系列名稱	機種	類型	特色
SONIC THE HEDGEHOG	世嘉五代	ACT	初度牽起超音旋風，遊戲速度感風靡不少遊戲迷
SONIC THE HEDGEHOG 2	世嘉五代	ACT	詢眾要求，推出續集SONIC ，TAILS 首次出場
SONIC THE HEDGEHOG 3	世嘉五代	ACT	遊戲好評如潮，再推出第三集
SONIC & KUNCKLES	世嘉五代	ACT	新角色KUNCKLES 首度參戰
SONIC JAM	Saturn	ACT	超音鼠大全集，另有遊戲SONIC WORLD ，成為SONIC ADVENTURE 的藍本
SONIC R	Saturn	RAC	唯一一集超音鼠賽車遊戲
SONIC ADVENTURE	Dreamcast	ACT	新世代，首度3D 化，角色眾多，故事每章獨立













發行商 / 製造商：SEGA
遊戲類型：SLG
發售日期：12 月 21 日
售價：5800 日圓
容量：GD ROM
記憶：132 BLOCK

創造球會特大號

創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！

各大「球迷」萬勿錯過

《創造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFES-SIONAL SOCCER CLUB！》（下文簡稱為《特大號》）即將推出，相信各大「球迷」早已準備就緒迎接另一次的「創造球會熱潮」，而且肯定還會吸引不少新領隊參戰，為了使初玩者能加深對本遊戲的認識，所以今次我們特別先把球隊最初二年必須處理的工作簡短地介紹一次，並同時提及《特大號》中改良的地方。

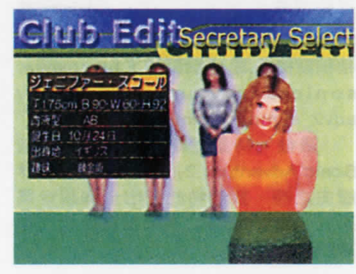
改良（一）

在《特大號》中登場的四名秘書小姐全是新面孔，有你喜歡的類型嗎？



組織球隊前，有什麼要做？

玩者在開始新遊戲時，首先要做的事就是輸入自己的姓名，然後在四位秘書小姐中選擇一位，她們在遊戲中的主要工作是傳達情報，而玩者亦可以在「OFFICE」中觀看她們日常工作情況，基本上四位秘書在能力上並沒有不同，只是外貌有點不同而已。







設定隊旗、球衣和球會根據地

選出秘書後，跟著便要選擇隊旗、球衣款式和配色，這些設定全是因應各玩者喜好，對球隊表現沒有影響的，不過到選擇「根據地」（HOMETOWN）時便要非常小心了！因為這項設定是會直接影響球賽入座率，所以必須小心選擇，特別須要注意的是人口數目，人口多寡是會直接影響到門券收入，這可是遊戲中其中一個重要收入來源，所以除非想向高難度挑戰、初玩的話千萬不要胡亂選擇一些人煙稀疏的地方啊！







改良（二）

給玩者選擇的球衣款式增至約三十款，而玩者更可以設計球衣和隊旗的配色。

確認球隊陣容及聘用監督和球探

決定根據地後，電腦便會隨機給予玩者一隊球隊，玩者可以在此時和他們談話，便會從說話的口吻得知各球員的性格和目標。和球員談話完畢後，便要決定球隊雇用那一名監督和球探，但建議現時不要花太多的金錢在球探身上，因為在遊戲初期即使經常找到一級球員，也付不起他們的年薪，所以一個普普通通的球探已經足夠了。

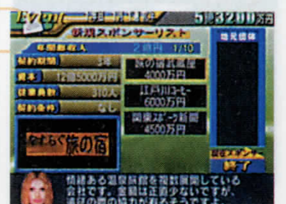

聘請一位合適的監督。


球探只需一名普普通通便可以了。

決定球員的球衣號碼及正式加入J2


決定球員的球衣號碼。

正式加入J2前，最後要做的工作就是決定各球員的球衣號碼，一旦決定了球衣號碼便不能再變更，所以必須小心考慮，不過話說回來，球衣號碼對於球員的能力沒有任何幫助的(這件可不是裝甲服……)。連球員的球衣號碼也決定了之後，便完成所有加入J2的過程了。



加入J2，一起創造球會的歷史吧！


昇上J1聯賽最大敵人——浦和紅鑽！

改良（三）

由於遊戲中採用了2000年度的聯賽資料，所以剛剛降班的浦和紅鑽（URAWA RED DIAMONDS）、湘南比馬（SHONAN BELLMARE）以及新加入J2的水戶蜀葵（MITO HOLLYHOCK）也將會在J2聯賽中登場，這樣J2的賽程又會變得更緊密，而且浦和紅鑽在J2會顯得相對地有超班實力，看來要首年昇上J1聯賽絕非易事。

季初資金來源——贊助商

雖然成功組成一支球隊，但是在球季正式開始前還有不少的事務需要處理，首先要處理的就是找尋贊助商。由於現在只是第1年及處在較次等的聯賽J2，所以可以取得贊助商總數目和贊助金額都是較少，但是只要隨著根據地的發展和球隊表現良好，贊助商所提出的條件亦會有所改善，而在選擇贊助商時，必須注意是否有條件存在，如果有的話便必須慎重考慮清楚能否達到條件，因為一旦不能達到合約上的條件時，除了會被終止合約、有時甚至需要歸還贊助費。

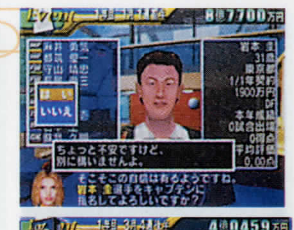
電視台合約

當決定了贊助商後，跟著便輪到轉播球賽的電視台了，每年年初便會由電腦自動選擇電視台合約，電腦會因應球隊的受觀迎程度而決定的，而玩者如果能得到高收視率的電視台為球隊轉播球賽，便會對球隊的知名度有很大幫助，而知名度獲得提高後，贊助商的贊助費也會相應增加，不過最可惜是玩者是不能選擇採用那一個電視台。



任命隊長

這是一個關係到全隊球隊士氣問題和球員關係的重要決定，萬一選擇不當，球隊就會很容易出現球員爭執和經常狀態低沉的情況，從而導致比賽表現大受影響，所以隊長一定要小心選擇，不能隨意委任其中一名球員，在一般的情況下，隊長年齡大約為27歲或以上最為合適，如果玩者不清楚那一名球員的統領能力較高，可以參考秘書小姐的意見，而每年只有一次更換隊長的機會，除非原本的隊長被辭去、送往外國留學或返回國家隊比賽等特殊情況，否則便只有每年年初才會有一次更換隊長的機會。



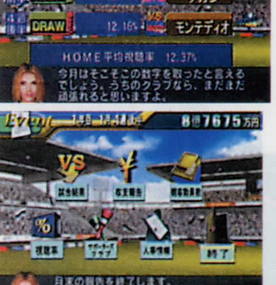
球迷會的營運費



這個費用的多寡對於球迷會的會員數增長有很大的影響，所以千萬不要吝惜這筆支出，不過由於第1年的資金往往不大足夠，所以現在不應花太多的金錢投資於此，但是當然也不能太少，而且營運費是分12個月扣除，所以不用害怕一次過支付所有的金錢，筆者建議玩者在第1年撥出大約3000萬日圓左右便可以了。

月結報告

當決定了球迷會的營運費後，第1年的第1個月便會完結，玩者便會有1月結果報告出現，在這個報告中，玩者可以觀察過往1個月的對賽結果、收支、比賽的觀眾入場數、收視率、球迷會會員的增減和重要球員的轉會消息。而之後在每個月完結時也會有一次月結報告出現。




二月的日程是由玩者負責安排的。

在每一個月的月初，玩者可以觀看該個月的日程表，每個月會被劃分為八節，其中日程完全空白的月份是可以由玩者自由編排的，而2月就是其中一個例子了。由於在2月的所有日程全是空白一片，所以玩者在這個月可以安排一些友誼賽或到海外集訓，不過由於海外集訓的費用非常昂貴，所以並不建議大家在資金完全不足的第一年便到海外集訓，反而應該邀請國內的球隊進行四場或以上的友誼賽，一來可以賺取門券收益，二來可以加深對球隊的認識。當決定日程後就要選擇廣告費和門券的價格，廣告費建議定為5000萬日圓(假如這個月完全沒有主場的賽事，廣告費應該設定為0），而門券則可定為2000或3000日圓。

編排日程



改良（四）

在《特大號》中，起初可以前去海外集訓的地方共有六個，雖然比上集為少，但是只是能夠聘請一些特定的監督或與海外都市結為姊妹關係，這樣可以留選擇的留學地點便會增加，而今集因監督而增加了的留學地點是不會在之後被消除，所以在遊戲的過程中，可以前往留學的地點只會越來越多。

一般事務

在平常日子中，玩者需要處理很多的事，包括人事調動、球隊訓練、根據地的發展、擴建球場及會所、整理練習場地和了解球員和球迷的意見等。



根據地（HOMETOWN）

要控制球隊的日常運作、主要分為「根據地」和「辦公室」這兩個「MAIN MENU」，現在先為大家介紹根據地的「MAIN MENU」。

在根據地的畫面中，玩者可以看見根據地規模和經濟狀況，在這兒可以選擇的指令有「日程進行」、「辦公室」、「練習場」、「MEETING ROOM」、「球迷會」、「地域資料」和「終了．設定」。「日程進行」是進行當日的比賽（如果沒有就會跳到下次的日程）；「辦公室」是轉移到辦公室的「MAIN MENU」；「練習場」可以設定及進行練習和觀察練習效果；「MEETING ROOM」內可與各球員見面，咨詢他們的意見和不滿；「球迷會」可以讓球迷投票選出各方面最出色的球員，及咨詢球迷們的意見和不滿；「地域資料」則是觀看根據地的情況和聽取居民們的要求等等；「終了．設定」就是記錄和改變遊戲設定的地方。

改良（五）

《特大號》其中一個值得留意的地方在指令移動的改良，玩者進入「MEETING ROOM」時，如果想轉移到練習場內，無須返回根據地的「MAIN MENU」便可以直接進入練習場內，若有玩過上集的朋友，相信也會明白這改良將會為大家省下不少時間！



辦公室（OFFICE）

辦公室的「MAIN MENU」共有六個不同的指令，分別是「日程進行」、「根據地」、「人事」、「施設」、「DATA室」和「終了．設定」。「日程進行」是進行當日的比賽；「根據地」是轉移到根據地的「MAIN MENU」；「人事」包括探索及獲得球員、解僱球員、讓球員出外留學、更換監督和球探等；「施設」包括增建或改建球隊會所（CLUB HOUSE）、球場和練習場，還有練習場地的整理；「DATA室」可以觀看自己及其他球會的球員資料，這些資料有一定的參考價值；「終了．設定」是記錄和改變遊戲設定的地方。

發覺球員疲勞時，便應該讓他們休息一下啦！

有系統的訓練

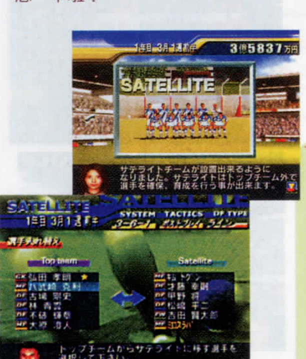
在「練習場」中，玩者可以自行決定各球員的訓練模式，亦可交由監督代為負責，不過要小心球員因過度疲勞而受傷，如果在受了輕傷的情況下再受一次傷便會需要長時間的休息、甚至是因傷而退休，所以一定要小心分配練習和休息的時間，如果發覺球員的疲勞度已達一半便應該讓他休息一下，而筆者不建議大家交由監督負責訓練，雖然能省下不少時間，但是效果往往不太理想、亦容易出現受傷的情況，所以玩者應該由自己去決定各球員的訓練方法；還有一點要注意的是每名球員體質並不相同，一些球員很容易疲勞，一些則能接受艱辛的苦練，如果想每名球員也達到最理想的效果，便一定要下一番苦功了。

上集的練習評語，內容比較含糊。

《特大號》中的練習評語，內容變得具體和更實際。

改良（六）

在球員訓練後，監督報告訓練情況時，比上集更清楚和具體。



人事變動

球隊中出現人事變動是無可避免的，特別是球員方面，球探在每月的一週前半及三週前半是會更新偵查所得的球員資料，而每當球探找到出色的球員時，更會第一時間通知玩者的，此時玩者應該到「人事」中查看探得球員的資料，若果那名出色球員只得16至18歲及還沒有加入其他球隊，玩者便應該與他進行交涉，但是球員總數已達上限（擁有「SATELLITE」時，上限為22人，而沒有則只得16人），便必須解僱一名在隊的球員才可與他進行交涉，若果能在首年獲得二至三名年輕出色的球員，對於球隊未來的發展便很有利，不過一定要在資金許可的情況下才好購入球員。

改良（九）

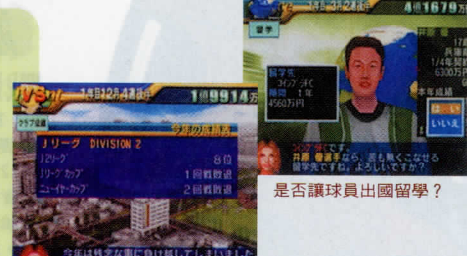
在《特大號》有一隊名為「SATELLITE」的後備隊，玩者可以將留學和受傷的球員暫時調入其中，不過「SATELLITE」的取得條件尚未清楚。

比賽中的設定

在比賽當日，當玩者完成了一切事務後，便可以選擇「日程進行」進行比賽，玩者在比賽前，可以決定所採用的戰術、陣型、球員的調動和勝利時給予獎金與否及數量，當完成後便可開始比賽，玩者可以選擇觀看比賽與否。如果選觀看比賽，玩者便能代替監督向球員發出指示。

改良（八）

《特大號》將會加入達1000種以上的比賽畫面，從而使比賽變化更大及增加了每場比賽的可觀性。



改良（七）

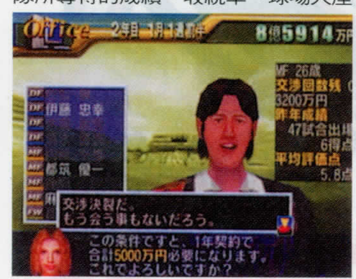
在上集賽前顯示敵我雙方隊旗的畫面時間較長及沒有聯賽成績的顯示，不過在《特大號》中這些問題已得到改善。



在上集，停在這畫面的時間太長。

出國留學

這是其中一項非常重要的投資，能令球員的能力大幅上昇，年期有半年、1年和2年。時間越長效果越大，對於一些有潛質的新人培育為主力球員是很有用的，不過玩者必須付出一筆巨額的留學費用，所以在選擇球員出國留學時一定要細心考慮。



是否讓球員出國留學？

回顧球隊今季的成績

今年根據地的發如何呢？

改良（十）

在今集的留學系統中加入了一種名為「空郵」的事件，是身在外國留學的球員寄信回球會中，如果在信中球員表示不適應或患上思鄉病，玩者可以選擇讓他中途歸國，不過已投資的金錢是沒法取回的。

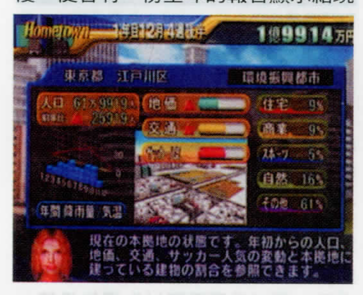


留學中球員寄空郵回來，快看看內容吧！

第二年的事務

觀看去年的全年報告及傾談合約事宜

當玩者在完成12月4週後半的事務後，便會有一份全年的報告顯示給玩者看，在這兒會玩者會得知全年的球隊所奪得的成績、收視率、球場入座人數、財政、球迷會的會員數增減、重要球員轉會情況和根據地的發展狀況等等。當看完了報告後，玩者便要開始第二年的事務，首先玩者會如往年一樣需要找贊助商和了解今年為球會轉播球賽的電視台，然後是要和約滿的球員洽談續約的事宜，續約方面，玩者可以交由秘書小姐去負責或由自己親自進行交涉，不過這兩個方法卻互有利弊，交由秘書小姐負責便一定能把所有球員留下，但是所花費的金錢會較多；相反，如果親自進行交涉，除了能盡量降低年薪外，亦可以決定年期，可是卻要冒著因談判決裂而失去一名出色的球員的危機。





球員不滿玩者提出的年薪達三次時，談判正式宣佈決裂，就這樣白白損失一名出色的球員了。



球員出現不適應的情況，是否應讓他回來呢？



有出色表現的球員當然要加薪啦！

決定球員位置和新人爭奪戰

在完成了所有合約的事宜時，玩者可以因應球員的能力而決定他們的位置，及後便是每年一月的重頭戲——新人爭奪戰；於爭奪戰中，玩者若想取得心目中的新人，除了要達到新人所要求的年薪外，還要付出一筆為數不少的合約費，不過假若能取得一名超級新人加盟，花費這筆金錢也是值得，之後玩者要做的事和第一年基本上是沒有甚麼大分別，而玩者若能成功昇班便會在J1作賽，不能則會繼續留在J2。



要給一大筆合約費啊！

條件和球會名氣不夠競爭球會強時，球員通常會選擇競爭球會是平常的事。



他不滿意年期太少，一於在下輪把合約年期加長吧！

各大玩者注意：

夢幻般的創造球會超級聯賽即將舉行，如果大家想一同參與這非一般的夢幻聯賽便請留意本刊的 P.112，我們將會在那裡為大家詳細說明參加辦法及比賽形式。

エルドラドゲート ELDORADO GATE 第2卷

鬼神之傳人

發行商 / 製造商：CAPCOM
遊戲類型：RPG
發售日期：12月12日
售價：2800 日圓
容量：GD ROM
記憶：16 BLOCK 以上
對應VGA　BOX／對應KEYBOARD／對應MODEM

text 小吉

由天野喜孝負責人設的大作品《ELDORADO GATE》，第一卷已於10月10日推出，相信大部分玩者早已爆機吧。第二卷亦已在12月12日推出，本卷雖然同樣是由三話所構成，不過遊戲中部份系統和遊戲難度卻明顯地改良了，如果已完成了第一卷的玩者，就更不能錯過第二卷了。

全七卷《ELDORADO GATE》的發售日

除了之前在10月10日推出第一卷和剛剛在12月12日1發售的第二卷外，其餘五卷的《ELDORADO GATE》的發售日期已預定為第三卷在明年2月2日發售；第四卷在明年4月4日發售；第五卷在明年6月6日發售；第六卷在明年8月8日；而最後第七卷的發售日為明年10月10日。全七卷的發售月和日也是相同及同時為雙數，其中是否有甚麼特別意思存在？

遊戲基本系統

首先為大家介紹遊戲中的基本系統，全七卷也會用上相同的基本系統，而遊戲中的基本系統共有三個，分別是屬性、魔晶石和合成，以下會為大家逐一分析：

屬性

這系統對於戰鬥的形勢有很大的影響，如果能夠運用得當便能令戰鬥變得輕鬆很多。屬性共分五種，其中三種擁有互相剋制的特別性質，分別是火屬性、水屬性和木屬性，火屬性面對木屬性有利，但面對水屬性便會很不利，水屬性雖能剋制火屬性，不過一旦面對木屬便會戰力便會大打折扣。如果能活用這三種屬性的微妙關係，即使遇上首領級的敵人，也會有一定的勝算。另外兩種屬性分別是光屬性和命屬性，前者面對心屬性以外的屬性有利，而後者則面對任何屬性不會出現不利情況，相反也不會有利於戰鬥。



從敵人攻擊時的畫面效果，便可以得知他的屬性。

魔晶石

使用魔晶石攻擊或回復時，其效力是取決於使用魔晶石的數量，如果只用上一個魔晶石，威力便會非常弱少，相反，如果將魔晶石組合或匯合使用，無論是攻擊威力或回復效果都會有顯著的提高。

合成

在合成屋中將同系統的武器合成，便會得出一件全新的武器，通常將威力強勁的武器組合所得出的武器越強，不過有時也會有失敗例子。

遊戲的改善之處

戰鬥

第二卷的戰鬥由第一卷的一人作戰變為二至三人合作（DQ1 → DQ2?），雖然有了同伴的幫忙作戰，但會否代表敵人的實力大大提升呢？無論如何，在戰鬥時變得更有戰略性，玩者如何在每回合中分配各角色的行動（例如由誰負責回復或攻擊等），對於勝負有決定性的影響力。



戰鬥時須分工合作，一些人負責進攻，一些人負責回復工作。

難易度

為了讓所有初玩者能容易熟習，所以在第一卷的難度相對地被調低，相信不少玩者都能輕易完成第一至第三話的遊戲，可能部分玩者更感到沒有挑戰性。不過在第二卷的情況便大不相同了，玩者除了需要解開一些複雜的謎題外，戰鬥的難易度更會大幅上升，所以千萬不要以為還能像第一卷般輕易完成遊戲。

主角的台詞

在第二卷中，主角的台詞增加了，這對於表達主角的情感有很大的幫助。

畫面

在第二卷的畫面比第一卷時鮮明和清楚，即使是同一樣的地方，但是第二卷的設計卻明顯地較第一卷清晰。

第一卷的畫面



第二卷的畫面



在四至六話中的故事和主要人物

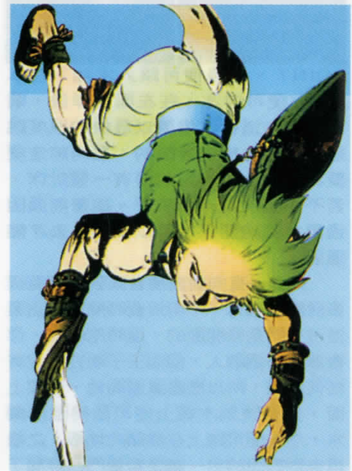
第四話——獸人巴度之嘆息

主角巴度的故事是開始在獸人之村中開始，本來巴度的妹妹蘭絲和好友依路度結婚，可是原本是快樂的結婚儀式，竟然是悲劇的開始，就在結婚儀式進行時，村中突然受到了獵人的攻擊，雖然巴度與他的妹妹和她的





夫婿一同逃出了獵人的魔掌，但是在逃走的途中，蘭絲受到獵人的攻擊而受傷，最後三人逃到人類的村莊中，幸而遇上好心人的幫助，不過在獸人之村的其他人又如何呢？已無家可歸的三人之後又有甚麼打算？



心地善良的獸人——巴度

年幼時他的雙親已去世，只餘下他和妹妹二人，所以他對妹妹非常關心，本性善良，在獸人之村內過著平靜快樂的生活，可是經過獵人的猛烈襲擊後，所有快樂的時光頓成過去。



與兄長感情很好的妹妹——蘭絲

巴度之妹，由於年幼時雙親已去世，所以與兄長很好。



蘭絲的夫婿——依路度

巴度的好友，他自少便愛慕蘭絲，本來可以和她正式成為夫婦，豈料結婚當天竟然是一場惡夢。

第五話——勇劍士艾利殊

艾利殊原本出身於名門貴族中，可是因為產業革命的影響下導致家族沒落，現正於大地主艾斯加路家的任職保鑣，他那英俊的樣貌與出神入化的劍技早已譽滿新大陸，更有「艾斯加路的奇蹟」之稱。一天，大地主之



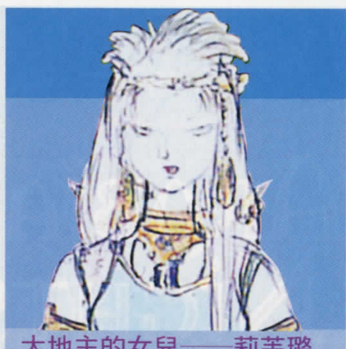
直闖阿武斯的大本營！

女兒莉芙璐被怪物阿武斯捉去，於是大地主便命令艾利殊把莉芙璐救回，之後艾利殊便一人向著阿武斯的大本營進發，並在途中認識了其他同伴。



擁有天下無雙劍技的美男子——艾利殊

本話的主角，出身於名門貴族中，可是其家族因產業革命的影響已沒落了，現在正任職大地主家的保鑣，他擁有出神入化的劍技和俊俏的外表，這些事在整個新大陸中早已無人不知道，而且他更有「艾斯加路的奇蹟」之稱。



大地主的女兒——莉芙璐

大地主的女兒，她對艾利殊有愛慕之意。她在家中被怪物阿武斯捉去。

第六話——蘇醒的阿依們

患上了怪病的班多洛斯，感到大惡魔的甦醒，將會為人類帶來重大的危機，但是由於身患怪病，所以未能親自前去調查，只好派遣高美斯前去艾斯加魯調查事情的真相，在旅途中，高美斯



阿依蘇醒的一刻

於發掘遺跡時，人造人阿依從棺材中出現並稱眼前的高美斯為主人，之後二人便繼續調查有關大惡魔的事情。在路途中雖然充滿著不少危險，但是忠心的阿依仍然盡力保護主人，最後終於打動了高美斯，放下對人造人的偏見，並當阿依如同伴看待。



忠心的僕人——阿依

一名人造人，一旦認定主人，便會只順從他的命令，是非常方便的奴隸，可是其實在他的身上擁有著鬼神的力量，而隨著與高美斯一起冒險，其鬼神之力亦已漸漸覺醒。



重情義的男子——高美斯

擁有恐怖的怪力和愛酒如命的他，為人非常重情義，起初對人造人阿依很反感，可是最終也被阿依的忠誠所打動，視阿依為自己的同伴看待。











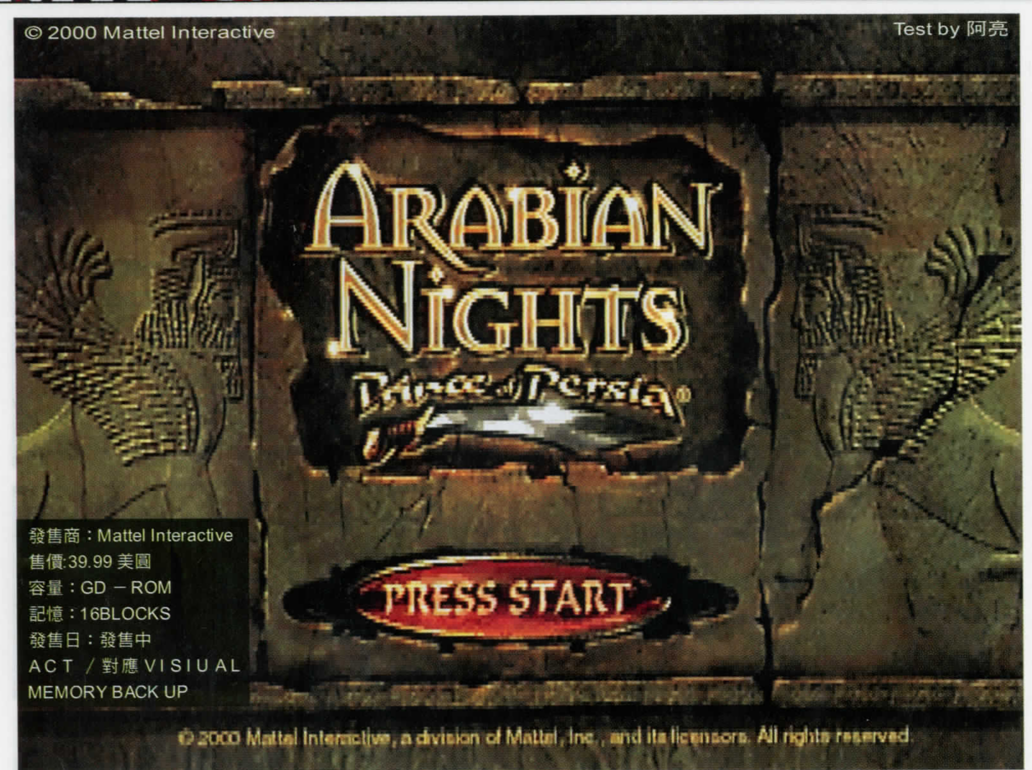








Test by 阿亮



發售商：Mattel Interactive
售價:39.99 美圓
容量：GD－ROM
記憶：16BLOCKS
發售日：發售中
ACT ／對應 VISIUAL
MEMORY BACK UP

Arabian Nights : Prince of Persia

王子再次出動！

有沒有玩過電腦都應該會聽過《波斯王子》這個名字，《波斯王子》在電腦上前後推出了兩集，而最新一集的《波斯王子》在很久之前已經在電腦上推出了。近期在DC亦將這個電腦版移植過來，務求令更多人玩到這個遊戲，現在只要開啟DC亦可玩到《波斯王子》了。

操作方法！

ANALOG	移動
方向鍵	轉為主觀視點
Y	跳躍／攻擊（拔刀時）
↓＋Y	後跳
X	蹲下／攻擊（拔刀時）
A	擋格（拔刀時）
B	作180° 轉身
R	拔刀
L＋方向鍵	轉換視點
R＋方向鍵	轉換視點
L＋ANALOG	左右橫移

故事大綱

故事是發生在上集之後，王子與公主過著美滿的婚姻生活，蘇丹國王的幼弟 Assan 王發現許配給自己兒子 Rugnor的公主已經成為王子的妻子，便使用陷阱來捉拿他們，並想把王子殺死，，將公主改嫁給自己兒子 Rugnor，但王子一定不會因此範，一場大戰似乎在所難免……

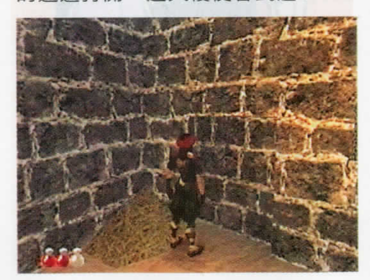
遊戲特色！

遊戲的世界由七個不同的舞台組成，當中包括迷宮、王宮、Flaoaling Ruins 、Dingible 等等，充滿濃厚的拉丁風情。今次王子所遇到的敵人已不再是清一色的守衛，今集的對手每個都各具特色，人物更多達三十人之多。另外，每一名角色的動作都十分迫真，原因是用了Motion Capture這種技能，所以可看出製作人員是充滿誠意的。

攻略開始

第一章

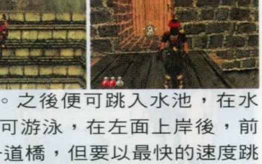
王子被捕後便會被帶到一個監牢內，在右面可把石頭推出，逃脫後向前走便會到達有兩個犯人被綁著的地方，不用理會他們，跳上左面的石上（按Y鍵後要按A才可抓著牆邊）。只要一直向前走，到達盡頭時便會看到一處地板是突起的，踏上去可令上面的通道打開，進入後便會到達SAVE











POINT 。之後便可跳入水池，在水中按Y便可游泳，在左面上岸後，前面會有一道橋，但要以最快的速度跳過去，因為橋是會斷的。再向前走便要非常小心，因為前面有一個針床，若不小心便會一命嗚呼。接著前面因通用太細的關係，所以要爬入去才能通過。

只要一直向前走便會來到一個有很多房間的地方，不用浪費時間，在這裏並沒有門是能開啟的。這時應轉右，你會看見一個敵人，但因王子現在並沒有任何裝備，所以應盡量避開他，望望上面，只要跳到木板上便可取得隱形藥水，之後便可踏上在盡頭的地板。之後再走到對面的另一端便發覺門已經開了（若沒有在另一端踏上地板、門是不能開啟的），但要小心在門前的機關，只要避開一連串這樣的機關後，便可爬上面和跳到對面。



這時會看到三度門，先走進右面吧！一直走會遇到一個犯人，不用理會他，上樓梯後在左面的房間中，把木箱推開便可取得回復HP 的藥水。走到盡頭便會看到一部吊機，跳下去並到左面按 A 鍵，便可將門開啟。利用木板跳到對面，前進了不久便會見到一個敵人，不要和他硬碰，應走到左面的門內，利用蹲下避開機關並將木箱推下，這樣便能輕鬆地殺死那名









守衛。在那名守衛身上跌出了寶劍，拾起寶劍後便可走回吊機處，在這裏會有敵人出現，現在你已經有武器，可以和他戰鬥了，將他打敗後可用吊機吊起木箱來拿取回復HP 藥水。這



時便可返回三度門處，在返回途中會再次遇到那個犯人，現在便可向他攻擊了，將他殺死後便可開啟他身後的機關，而中間的那度門便會升起。現



在應進入左面的房間取得音樂盒和所有回復藥水，接著便可利用爬行（好處是可避開機關）來進入中間的門，先將音樂盒放在左面的床頭上，接著便可開啟在牆上的開關制。這便可令音樂盒變成手環，這時回到左面的房間，並可開啟人面像的閘門，擊敗一名敵人後便可進入第二版。





第二章

一直向前走便會來到大廳，但在遠處的守衛正用箭攻擊王子，幸好王子能及時避開，用橋通過對面後可看到二條橋和一個水池，但當走到右那條橋時卻被守衛阻擋著。唯有跳入水池吧！在水池內有一條通道，利用這通道前進便可



取得箭和藥水。現在只有一條路可以走，便是跳到另一度橋上，大家可看到在地上有些機關，若不少心碰上便會立即Game Over ，所以要十分小心。

通過後來到外面，玩者便要小心翼





翼往上跳，這時利用方向鍵轉換視點可有助觀察四周的環境，一直前進，在途中可會看到在地板上有些機關，這時應用蹲下移動，這樣便可避開機關。再前進便會看到兩塊藍色的地板，他們分別是前面兩度門的開關制，但在這裏動作一定要快，秘訣是先踏前才踏後。之後



跳到對面，這裏可作踏腳的地點並不多，因地板是會下陷的。繼續前進會遇到一個守衛，但他可能太害怕王子而不少心失足跌死了……而弓就掉在地上，拿取後便可在這裏跳入水池，可以在剛才那名墮樓的守衛身旁找到箭，這時可利用弓箭將另一條橋的機關解除，方法是用弓箭攻擊控制橋升降的控制器。之後便可到左面的SAVE POINT ，但要小心避開機關，可惜王子趕到時，公主已被敵人捉去了。

這時可進入左面的一條通道內，雖然這裏是有機關，但特徵太明顯了，很容便可避開，繼續前進便會遇到一名守衛，很容易便可將他擊倒，但他在臨死前卻啟動了機關，不過這些機關並不會有太大的影響。之後王子究竟會遇到甚麼難題呢？而他可否救回公主呢？







~ to be continue



Test by 阿亮

Disney's Dinosaur

又一個以恐龍為題材的作品！

發行商/製造商：Ubi Soft
遊戲類型：AVG
發售日期：發售中
售價：39.99 美圓
容量：GD ROM
記憶：6 BLOCKS
對應周邊:VGA BOX，PUYU PUYU PACK

對於《迪士尼恐龍世紀》這個名字，大家或許早已略有所聞，沒錯，它便是在今年暑假時上映過的CG電影。這套作品無論在故事或畫面上都受到很高的評價，所以被遊戲化也是意料中事，而且更同時會推出DC及PS2版本，遊戲的氣氛充滿電影感，絕對是消遣的佳作。現在小弟就為大家送上DC版本的初步攻略。

有何特別！？

遊戲的故事和電影完全一樣，是講述恐龍們和其他動物為了逃避被隕石滅絕的危機，便向著他們嚮往的主樂土進發。而主線是環繞著三名主角，他們分別是恐龍仔ALADAR、小猴子ZIMI和翼龍FLIA。在途中他們會遇到很多的困難，而玩者便要透過他們各人的特點，合力將問題解決，由於這遊戲是講求合作的關係，所以只要其中一個同伴死去也不能進行遊戲的。在遊戲中是會出現很多指示的，更會說明下一步應做的事，所以就算是打機不精的人也可從遊戲中得到樂趣。除此之外，在遊戲中按「INVENTORY」中便可使用各樣的道具，除了回復道具外、亦可選擇用石頭來攻擊敵人，而三位主角更會因擊倒敵人的數目增加而提升 Level。



「ENCYCLOPEDIA」的模式

在遊戲中有一個名為「ENCYCLOPEDIA」的模式，裡面收錄了曾在遊戲中出現過的CG片段，更可觀看所有恐龍的圖片和查閱牠們的資料（當然要在遊戲中出現過），所以筆者認為這絕對是遊戲的靈魂所在。



三名角色的特點如下：

ALADAR 的特點是攻擊力大、ZIMI就可利用細小而敏捷的身軀到達一些較難到達的地方、FLIA因是翼龍的關係，所以可觀察周圍的環境，更可從空中攻擊敵人。

各同伴的操作！

遊戲的操作亦十分簡易，而每位角色的操作便是：

恐龍仔 ALADAR	
A	用頭撞擊(主要是用作擊破石頭）
X	用尾攻擊
Y	使用道具
小猴子 ZIMI	
A	用道具攻擊敵人（例如石頭）
X	跳到ALADAR的背上
Y	使用道具
翼龍 FLIA	
A	加快飛行的速度／攻擊
X	拿取道具
Y	使用道具

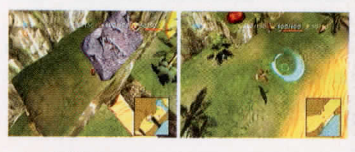
初期攻略

第一版

當經過一段開場的CG片段後，遊戲便正式開始，玩者操控的是FLIA，飛近左面的一座小山上按X便可取得恐龍蛋，只要將牠放到藍色圈內便可令ALADAR出世，三名角色終於集齊了(ZIMI一開始就已經在隊伍中了)。這時候玩者應立即將DISPLAY MAP調較至ON，因為善用地圖是十分重要的。跟著可控制FLIA為小恐龍TALARURUS尋找食物，位置就在取得恐龍蛋的小山後，當連續給牠兩次食物之後，玩者可嘗試按R轉換其他角色，之後只要玩者將三名角色齊集一起(記著ZIMI要站在ALADAR背上)並按R



＋L便可將眼前的火弄熄。向前走便會看到一座石碑，它可說是Check point，只要在石碑上有該角色的圖案，當不幸死去時便可用一顆Life Crystals為代價、在Check point處開始再度挑戰。



之後會遇到很多峽谷，只要小心一點應可順利通過，到達到面後會看到一顆石頭在發光，只要利用ALADAR的撞擊(按A)便可將石頭擊破。跟著會看到對面的峽谷距離太遠，以普通的跳躍跟本沒有可能跳到對面，這時便要靠ZIMI了，左面的小山上長有一些藤類植物，以ZIMI的身手當場可以爬上去啦！在小山上看到一顆非常之大的石頭，足以填補峽谷與峽谷之間的距離，於是按A鍵便可令ZIMI把大石推下去。經過Check ponit後便會來到一條河流，以ZIMI的身形是不能通過的，所以便要跳到ALADAR背上方能通過。向前走了不久便會看到一個藍色圓形，只要操控ZIMI向右面的山崖走去便會看到一隻小恐龍，按X便可令牠跟隨於你，只要帶牠到藍色圓形內便完成任務，接著向前走便會遇到敵人，但亦不算太難應付，最後只要只要每位角色打敗兩名敵人便可過版。











第二版

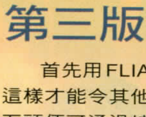
各動物都因為隕石墜落地球而逃亡，但有不少動卻逃避不及而死去，而ALADAR更與ZIMI和FLIA失散了……第二版是以溶岩為主，一不小心碰到便會立即「玩完」，所以要非常小心。在起點處可取得一些黃色的生果，可用作補充體力，通過水道(小心上面掉下來的隕石)後便會遇到很多敵人，沿途可用ALADAR的撞擊擊破石頭拿取道具。上到山上，會見到ZIMI在對面的峽谷上，只要將樹木推倒便可救回他，這時便可操控ZIMI跳到更高的位置拿取生果和Life Crystals，再向前走便會看到FLIA被一顆大石壓著，只要推開大石便可。

接著向下跳，在地圖上可看到右面有一條水道，這時將角色轉為ZIMI，並用ALADAR帶他過去，在盡



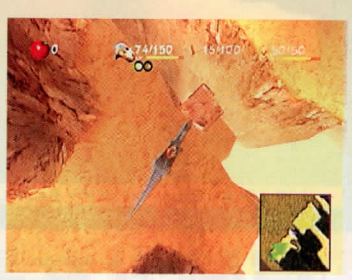


頭處會看到一些樹枝，用ZIMI便可輕易爬上拿取Life Crystals。之後眾人便可向右面目的地進發，但前面卻有溶岩擋著去路，不過在左面就有著一顆大石，而這裡的解決方法亦和第一版差不多，只不過今次ZIMI是用小石頭投向大石令它跌下。這時不用心急前進，因將角色轉為FLIA，當他前進不久便會到達一小片陸地上，可拿取地上的火把將前方擋著去路的樹枝燒毀。在右面只要將樹木便可取得兩顆Life Crystals，不過要小心沿路上的



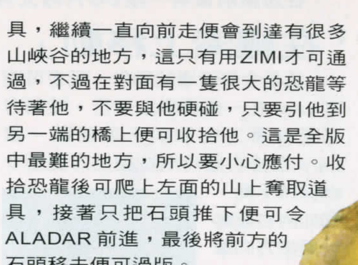
第三版

首先用FLIA燃點山上所有的柴，這樣才能令其他角色可以移動。利用石頭便可通過峽谷，在右面的通道上可見到一些腳印，這原來是速龍的腳印，他們攻擊力很高，所以要小心應付。將通道上的道具全數取得後便可從原路繼續前進，利用樹木作踏腳之用便可通往對面的山峽，這時可用ALADAR的撞擊右面的牆壁奪取道





具，繼續一直向前走便會到達有很多山峽谷的地方，這只有用ZIMI才可通過，不過在對面有一隻很大的恐龍等待著他，不要與他硬碰，只要引他到另一端的橋上便可收拾他。這是全版中最難的地方，所以要小心應付。收拾恐龍後可爬上左面的山上奪取道具，接著只把石頭推下便可令ALADAR前進，最後將前方的石頭移去便可過版。















發售商：Eidos Interactive
售價：39.99 美圓
容量：GD－ROM
記憶：4BLOCKS
發售日：發售中

ACT／對應 VISIUAL MEMORY BACK UP／對應 VGA BOX／PURU PURU PACK

Test by 阿亮

雙槍美女又有新搞作！！

《盜墓者》系列雖然一集接一集的出了，但其熱潮卻並未有停下來的跡象。最新一集《TOMB RAIDER CHRONICLES（中文可譯作「盜墓者回憶錄」）》已經繼電腦版本後登陸在 DREAMCAST 之上。玩法方面雖然和以往沒有太大的分別，但就加入了一些新的動作，而且在畫面方面亦更上一層樓，加上有全新創作的故事，相信各位 Lara fans 又可再大展身手了。

冒險少女事件簿！！

年輕時的 Lara 已經很愛冒險，而今集的故事亦是環繞著她年輕時的英勇事跡。在 Openning 的片段中，首先出現的是一個 Lara 的銅像，而且有不少人和傳媒前來參加她的葬禮，不過卻沒有人找到Lara的屍體……這是否代表Lara已經死去呢？鏡頭一轉，我們來到羅馬的一間歌劇院，有一個貌似Lara的女子出現，她相約Larson and Pierre並購買他們手上的寶石，但最後交易失敗，她更奪去那顆寶石、最後憑著敏捷的身手避開他們的追捕，到底她是不是 Lara 呢？而 Larson and Pierre 又是誰呢？一切就有待玩者在遊戲中發掘了。

新的元素！！

在遊戲前會有一段CG片段交待劇情，質素之高是不容置疑的。而新增的元素亦有不少，他們分別是：

「在繩索上移動」

這是今集新增的動作，玩者可控制 Lara 在一條繩索上步行。控制方法是按著方向掣前方來前進，當 Lara 左搖右擺時則按相反方便能令她保持平衡，例如向右擺動時便按方向掣左方，相反向左擺動便要按向右方。



「秘密潛入」

只要慢慢地潛入，便可避開守衛的耳目，亦不會引起守衛的注意，比強行進入輕鬆得多，這樣要到達一些重要的地方亦不是什麼難事，感覺就如Metal Gear Solid內的Solid一樣。

「使用雙槓」

在遊戲中的某些地方是需要Lara利用雙槓才能通過的。

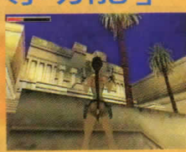
「Binoculars」

簡單來說是望遠鏡，這具遠鏡具有 ZOOM－IN 和 ZOOM－OUT 的功能，當身處一些黑暗的地方時，更可按B鍵來開啟照明功能，所以它是用作偵察周圍環境的最佳工具。



「自動搜尋功能」

當 Lara 望著某處很久的時候，這便表示她發現了一些重要的東西，這樣便能減少不知道做甚麼的情況出現。



「Inventory」

在遊戲中按 START 便會，在裏面可選取各樣的道具使用，例如是照明彈和藥包等，或者是合併些道具如將瞄準器安裝在左輪手鎗上。



遊戲基本流程介紹

第一版 Rome
Streets of Rome
Trajan's Markets
The Coliseum
↓
第二版 Search for Spear
The Base
The Submarine
Deepsea Dive
Sinking Sub
↓
第三版 Black Isle
Gallows Tree
Labyrinth
Old Mill
↓
第四版 VCI Headquarters

13th Floor
Escape with Iris
Red Alert!

基本操作

ANALOG	向不同方向跑
十字掣	步行
X	跳躍（配合方向鍵便可作不同方向的跳躍）
A	攻擊（在拔鎗後才能攻擊）
Y	拔鎗／收鎗
B	作 180° 轉身
R	蹲下（配合方向鍵便可作不同方的爬行）
L	轉為主觀視點
L＋R	使用照明彈
向前跑後按 L	衝刺
方向鍵上＋x	做出跳水的動作
在牆邊時按 x 後按實 A	抓實牆邊（若配合方向鍵可作左右移動）
抓實牆邊時按 A＋方向鍵上	倒立

此外，若能熟習操作便能事半功倍，因為在今集中會更多難題和更多高難度的動作需要玩者處理。幸好在操作上仍是保持系列一貫的風格，因此就算是初入門的朋友亦不需太擔心。








STAGE 1完全攻略

「Streets of Rome」

由於是第一關的關係，所以並不是太難應付，在一開始時可進入左面的貨倉鍛鍊一下。沿路直走可到達一個較大的地方，這時應轉右跳到對面，爬上樓梯後便



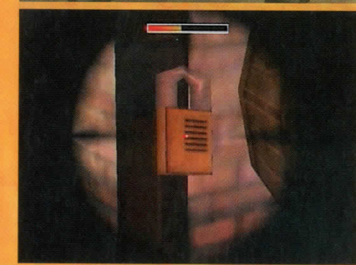
會發覺可利用爬行來進入秘道，但不要心急，因可先跳到左面取得照明彈和大藥包。接著便可進入秘道，爬到盡頭時可向下跳，這時會看到一個把手，拉下後繼續前進並利用左面的木箱便會到達一個水池，接著便會見到一條繩索，利用今集新增的技巧便可通過，最後會見到另一個把手，通過後便會到達入口處，訓練亦告完成。

在起點處向前進走便可到達一個噴水池，噴水池右面有一條通道，到達盡頭後便可開啟機關。這樣便可將另一面的閘門升起，而閘門後有著另一個機關，按動這邊的機關便會令門外的大石升起，但要留意在開啟閘門時會有一群蝙蝠飛出來，解決牠們後便可跳到大石上，沿路一直走便可




跳到下面。在後面的窗是可以用鎗打破的，可在裡面取得左輪手鎗的子彈。接著向前走到一條樓梯，沿路向下走並打破沿途的窗亦可取得小藥包，這時雖然可在左方發現一條通道，然而不應立即跳到對面，應先到樓梯的盡頭將把手拉下，這樣便可防止因失手而要回到起點處。跳到對面後應先走到左面的通道，在裏面可取得寶物，接著可跳到簷蓬上取得照明彈，最後便可利用鎖匙開啟閘門進入……

進入後一邊小心上方的敵人一邊前進，會來到一條分歧路前，這時應選左面，這樣便可取得另

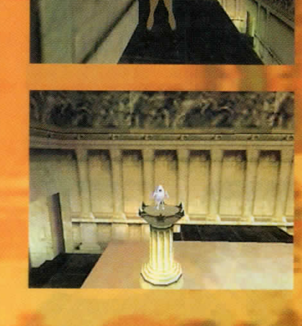




一條Garben Key。按下來選右方的路，會看到一條幼繩，又是Lara表演身手的時間了；利用繩索通過後便往下跳並將把手拉下，跟著向右面走便可看到一條很長的樓梯，走進後先轉右並取得左輪手鎗子彈。當走到樓梯的盡頭時便可取得左輪手鎗，跟著再走



到右面的斜路上，按A鍵便可開啟大門，在桶的旁邊可取得瞄準器，把它裝上左輪上便可把門鎖打破，這樣便可取得另一條Garben Key，接著是到右面的大閘前使用兩條Key，這樣便可開啟大門。但當Lara把key在大閘前使用時，突然聽到一聲巨響，雖然Lara並沒有受到任何傷害，但看來有些人正打Lara身上那顆寶石的主意……

走進右面的通道，走到盡頭時往上望便會看到一個大鐘，用裝有瞄準器的左輪擊中大鐘便可令左面的通道開啟，記著在鐘下可取得瞄準器和左輪子彈。進入通道內並將機關，接著便可進入中間的通道，把左面的把手拉下，將烏鴉像變成白鴿像，再將它轉動，右面便會出現一條新的通道。走到盡頭避開羊頭機關並沿著牆邊攀爬便可令另一個烏鴉像變成白鴿像，將它轉動後便可令鐘下的秘道開啟，取得Saturn Symbol後便會進入劇情……

Lara被剛才那兩名敵人捉住，而Saturn Symbol更被他們奪去，當他們把Saturn Symbol安放在門上時，大地震動隨即起來，其中一名敵人更全身著火，而Lara亦趁機離去了。



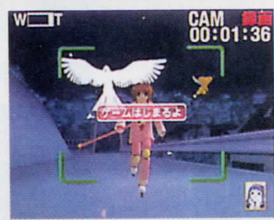
TEXT:AINHO

カードキャプターさくら CARDCAPTOR SAKURA 知世のビデオ大作戦 ともよのビデオだいさくせん

CARD CAPTOR 櫻·知世之VIDEO大作戰

「拍攝小櫻美麗的英姿」

發行商/製造商：SEGA
遊戲類型：ETC
發售日期：12月28日
售價：5800日圓（限定版8800日圓）
容量：GD ROM
記憶：48 BLOCKS
對應周邊：VGA BOX、Modem









若果閣下喜愛觀看日本卡通動畫，相信對《CARD CAPTOR SAKURA》這個名字並不會感到陌生。無論電視、OVA、遊戲和副產品等都見到她的蹤影，可見出其受歡迎的程度是非同小可。有見及此，SEGA決定於Dreamcast上推出以這套動畫為題材的遊戲，最受歡迎的木之本櫻當然也會登場，不過玩者的身份並非小櫻，而是由喜愛拍攝小櫻英姿的大道寺知世代替，而遊戲中的故事內容，部份更會依照OVA版來製作。

故事背景

某天晚上，小櫻感覺到自己家中的地下室裡，傳出一陣奇怪的聲音，於是便進入看看究竟，當中竟然發現一本發出光芒的神秘書本。她因好奇心的情況下，決定將這本書打開，就在這時，書內的卡片通通都飛散到各處地方，並且還出現一隻名叫「基路」仔的小動物。就是這樣，小櫻便與牠一起展開捕捉經已四散的「古羅咭」回來……

遊戲目的

遊戲的故事是以章節的形式來進行，基本上遊戲的畫面，不論人物及場地，都是以全3D來構成，不過當中也會加入不少過場動畫。每個章節中，當小櫻需要出動捕捉「古羅咭」時，玩者便需要控制著知世來為小櫻





進行拍攝。這個拍攝的模式中，畫面的移動空間都有一定的限制，每次有二至三次拍攝的機會，玩者需要細心依照基路仔所提供的指示，以及根據畫面左下方的規定內容，於限定時間內拍攝指定的部份。若果成功的話，這個版數便算成功完成，而往後再次遊玩時，則可任意地進行拍攝。

追加迷你遊戲



這個遊戲中，除了提供下載迷你遊戲於VMS裡進行遊玩的基本功能之外，當玩者於故事遊戲中完全特定的條件後，亦出現一個名為「基路仔的點心DX」的隱藏迷你遊戲。這個迷你遊戲的玩法，實際上與俄羅斯方塊遊戲有點相同，分別只在於方塊都變成一些點心和食物，這些全部都是基路仔最喜愛的東西。每當畫面上下左右方向的圖案相同，便會自動抵消，而且更可以做出一些連鎖系統，可惜詳細的遊戲玩法，仍有待SEGA方面的公佈才能知道。

拍攝結果

每當於故事模式中拍攝小櫻於戰鬥中美麗的英姿時，如果玩者拍攝技術不錯的話，還有可能將整段動畫拍攝下來。接著完成整個拍攝過程後，若果感到十分滿意，便可將這段過程紀錄於VMS中，有機會時便可將有關資料讀出，作為重溫之用。另外，當中最大的特色，就是更可以將拍攝得來的片段，透過網絡與遠方的朋友進行交換，以及交流一下心得。



豐富的限定版本

近來SEGA每逢推出一些來自動畫作品的遊戲，都會同時推出限定版本，這個遊戲當然亦不會例外，而且當中的內容更可謂非常豐富，包括有每天吃飯都必需的餐碟、20╳19.3CM的桌上型原創砌圖時鐘，以及全長達115╳45CM雙面不同圖案的抱枕。售價方面則設定為8800日圓，對於這作品的忠實愛好者，一定不要錯過啊！









偵探遊戲《EVE系列》在電腦上的名堂可謂響鐺鐺，而曾經負責《EVE系列》『EVE BURST ERROR』與及『YU-NO』等等名經典遊戲人設一職的管野 ひろゆき先生，最近便為Abel製作了他們的首隻Dreamcast遊戲《探偵紳士DASH!》。

探偵紳士 DASH!

TEXT:綿羊大王

主角惡行 雙麻

惡行助手 御劍

惡行前妻 神菖





發行商/製造商: ABEL INC
遊戲類型:AVG
發售日期:12月21日
售價:初回限定版及通常版售6800日圓
容量:GD ROM
記憶:未定
對應周邊:VGA BOX，Dreamcast Modem

惡少年紳士!! 投懷送抱的美少女探偵團!!

國際偵探組織「I.D.L.A (INTERNATIONAL DETECTIVE LICENSE ASSOCIATION)」A級稱號，日本內只有兩個人擁有這個美譽，而其中一個就是我們本編故事的主人翁，他名字是惡行 雙麻。人如其名，他的所作所為往往超越我們的道德範籌。在偵探歷程上，他每天與惡人為伍，表面上他在每個案件中偵破犯罪活動，實際上所有邪惡活動其實都衝著他而來，他在生一天日本也沒有寧靜的一日……不過憑著他高明的偵查技倆，委托人和麻煩仍然綿綿不斷，複雜纏人的事件總是圍繞著他。

一天，他又在街頭遇上茶餘飯後的槍戰，可是事件內情超越惡行想像，肇事車輛內竟然走出一名妙齡美少女，面帶憔悴，向惡行求助。嘆茶時又有強盜行劫，歸家時又發現一名瀕死的美少女被緊縛在他社字樓內，日子無日安寧。而事件的事主往往是惹人可憐的美人們，惡行即使無心查案、最後還是會不自覺地被牽連到事件內，無可奈何為自己與美女們解決麻煩。

有限時間大搜查

《探偵紳士DASH!》內一切時間隨所有微細行動指令而流逝，每個案件都有期限，「惡行」必須在時限前解決時件，不然事件禍害深重，令更多人受害。時間會影響故事劇情與及「惡行」的調查工作，特別事件需要達成指定條件才會發生，浪費時間絕不聰明，你會喪失抓到特別CG圖的機會。報酬會因應事間延誤不斷減扣，嚴重過期甚至會白費心機，收不到任何酬金。如提早完成調查則反之，會有獎勵，「惡行」累積到的報金和時間會顯示到畫面右上方，最終可能會影響故事結局……事件內可能還有一些無形報酬，「惡行」與事件內的漂亮美麗事主們有機會日久生情，展開一段淒美的愛情故事，抱得美人歸。

時間對遊戲有重大影響，所以「惡行」宜省略無謂行動，地域移動以每次15分鐘計，戶外移動以每次30分鐘計，離開市街則浪費一整天時間，時間寶貴，應小心計算，慎重行動。

互動查案

紳士「惡行」查案有三個模式，惡行可在一般AVG移動模式(Wincdow Mode)邊跟角色搜查情報，邊仔細留意身邊的情況，有時候會發現一些可疑線索，輔助事件發展。搜索情報後就到實際搜查，搜查以互動形式進行，惡行會利用畫面上一個放大鏡作為指標(Click Mode)，有如電腦Mouse一般往畫面上可疑的地方移去，icon會有改變，可一click調查，在某些時候還會以該種方法與女角們溝通，具互動性和遊戲性。

此外，如忘記一些重要線索，惡行也可以回憶到不久前的故事發展和當時畫面，找尋線索(Novel Mode)。

豪華聲優陣參與製作

《探偵紳士DASH!》製作認真，遊戲動用多位明星級聲優為角色們配音，選角方面恰到好處，請來「子安武人」配慘淡一生的主角「惡行」，「桑島法子」配純真少女機械人「御劍」，井上喜久子配成熟女性「神」，還有「佐久間レイ」和「冰上恭子」等等一流聲優，聲優和偵探迷不容錯過。

初回限定版精品豐富

《探偵紳士DASH!》除一般限定版之外亦會推出數量稀有的初回限定版，兩個版本同樣售6800日圓，限定版附送的精品絕對物超所值，當中包括遊戲設定資料集「探偵紳士DASH! Bible」和一張由聲優們參與製作的「Special Talk」CD，包裝方面亦會比通常版精美，有興趣的玩家可要盡所能尋購該遊戲限定版了。

另外探偵紳士DASH!在推出之前已決定同時製作同系列遊戲第二作，第二作遊戲畫面並已公開，可想已知Abel對遊戲胸有成竹，遊戲不可小覷。





TEXT:綿羊大王

Never 7 ネバーセブン the end of infinity

發行商 / 製造商:KID
遊戲類型:AVG
發售日期:12 月 21
售價:6800 日圓
容量:GD ROM
記憶:20 Block



Never 系列備受好評，遊戲繼 PS 版之後決定推出 Neo Geo Pocket 版和 DC 版本，DC 版 INFINITY最終作將揭開遊戲所有迷團，戀愛遊戲支持者要留意了。

PS 版強化， DC 版 infinity

DC版的Infinity遊戲簡基本上是 PS 的強化版，不過遊戲內會加插更多的 CG ，令遊戲的畫面更美麗漂亮。故事會加入新章節，詳述全部之前未有解釋的疑點和迷團，可謂是完美版本遊戲，亦為該系列的完結編。

超能力少年「石原誠」

遊戲內玩家扮演一名有預知能力的超能力少年，他夢中經常預知到未來所發生的某些事件。在大學的一次研究會合宿中，他更預知到自己生命受到威脅，你將要解開夢之謎，衝出恐怖世界。

多重性故事

NEVER 是一個極其傳統的 AVG戀愛遊戲，遊戲形式等同互動小說，故事到達情節時會有不同選擇讓玩家抉擇行動，行動會影響之後的劇情、故事發展與及女角們對你的好感度等等。選取行動時要三思，因為遊戲的結局並不一定完美，如錯誤行動可會慘淡收場(BAD ENDING)，但 BAD ENDING 也不完全是壞事，遊戲這時會重新展開，在遊戲中會有一些提示，讓玩家可以憑著線索，更深入了解故事，直到達成完美結局。

研究合宿中的同居生活

由於遊戲事段為大學研究會合宿期間，玩家石原誠在合宿內會遇上其他參加合宿的成員。研究會合宿成員大部份都是女孩子，誠在合宿時期將與各位女位住在同一屋簷下，或可說是同居生活。遊戲藉著誠與各位角色在六日合宿研究和發展一步步揭撓 infinity 迷團。

回憶獎品

完成遊戲後，玩家將會得到新祕獎品，大團圓結局完成遊戲後玩家可以在 omake 一項將各女角樣子的 icon 下載到 Visual Memory 內，以資識別，遊戲 icon 在 Dreamcast Menu 內會以全彩顯示，icon都十分美麗精巧，完成遊戲後一定要下載啊。另外與遊戲發售Never 7的官方網頁亦會同時開放，遲一陣子你可以在網頁內下載大量遊戲資料。



川島 優夏

研究合宿的搞手，與主角石原誠就讀於同一間大學，性格率直，喜愛運動，笑容燦爛，但下廚手藝極差。



守野 伊津美

在海邊的茶座工作，大姐姐性格。為人溫和，但駕駛時會性情大變，由於開快車已被停牌六次。



守野 胡桃

伊津美的妹妹，有時候會到茶座幫忙姐姐，外表雖然十分小妹妹，但她很懂得照顧自己，家務能手。視誠為哥哥。



朝合 沙紀

優夏中學時的同學，碰巧與研究合宿的誠們相遇，某名門大小姐，十分任性及自我中心。



桶口 遙

研究合宿其中一名成員，成績優秀，研究主席。遙性格十分內向，不太懂得說話和與別人溝通。

發行商/製造商:SEGA | 遊戲類型:RAC | 推出日期:12月21日 | 售價:5800日圓 | 容量:GD ROM | 記憶:24BLOCK | 人數:網絡時1-4人用
對應周邊:VGA Box，震動器，Racing Controller，Dreamcast Keyboard



By 金

DAYTONA USA 2001



美式賽車熱潮重現

在1994年，一眾機迷曾被一隻街機賽車遊戲所迷惑，它就是《DAYTONA USA》，雖然曾在上一代主機 Saturn 內出現，但成績卻強差人意，不過吸取了失敗經驗，初次登陸在Dreamcast上的《DAYTONA USA 2001》將會以全新姿態出現，帶給所有人另一次驚喜。









甚麼是 DAYTONA？

可能大家對DAYTONA已經相當熟悉，但還是費少許筆墨來形容吧！ DAYTONA 是一個在美國十分盛行的比賽，玩法和「NASCAR」大同少異，主要是在一個比較細小的場地內繞圈作賽，講求汽車的速度、耐力和駕駛者的集中力，是一項非常嚴格的比試，稍有差池就會釀成嚴重意外，但這點亦同時是比賽刺激之處，所以這項運動在美國十分受歡迎，而熱潮亦有蔓延的跡象。





真正 Championship 的比試

相信今集DC《DAYTONA》的最大賣點，莫過於做到真正的 championship 比賽，在一個杯賽之內會有四場賽事，每場賽事的冠軍有80分、亞軍50、季軍40、殿軍35、第五位30，第六位或以下的都有1分，除了這些賽後分數外，比賽時亦有機會加分，只要各位能夠做出最快圈速、以帶頭姿態完成一圈或連續領先地過終點，都能得到額外獎分，完成四場比賽後結算所有積分，最高分數者就是杯賽的總冠軍，所以未到最後一刻也未必能分出勝負，使比賽更加激烈。

多項自由設定

既然把遊戲移施到Dreamcast上，首先要求改進的必會是圖像，在遊戲開始前的自動轉換鏡頭，將會把完美的CG毫無保留地顯露出來，給大家「評頭品足」。另外今集有兩部新戰車收錄在這隻GD ROM內，加上原有的兩部總共四部，在性能上每款也有很大差異，有最高速超高的lightning、最強加速力的Hornet、最大扭力的Grass Hopper和性能最平均的Falcom，使各位能因應不同的場地及駕駛方式去揀選。選好戰車後就是正式比賽的時間，今次除了支援雙人對戰外，只要使用DC的modem就能做到四人對決，在雙人對戰中時以上下畫面分割的形式表示，但兩位玩家仍可以從四個不同的視之中各選一個進行競賽，並不會受到任何限制。

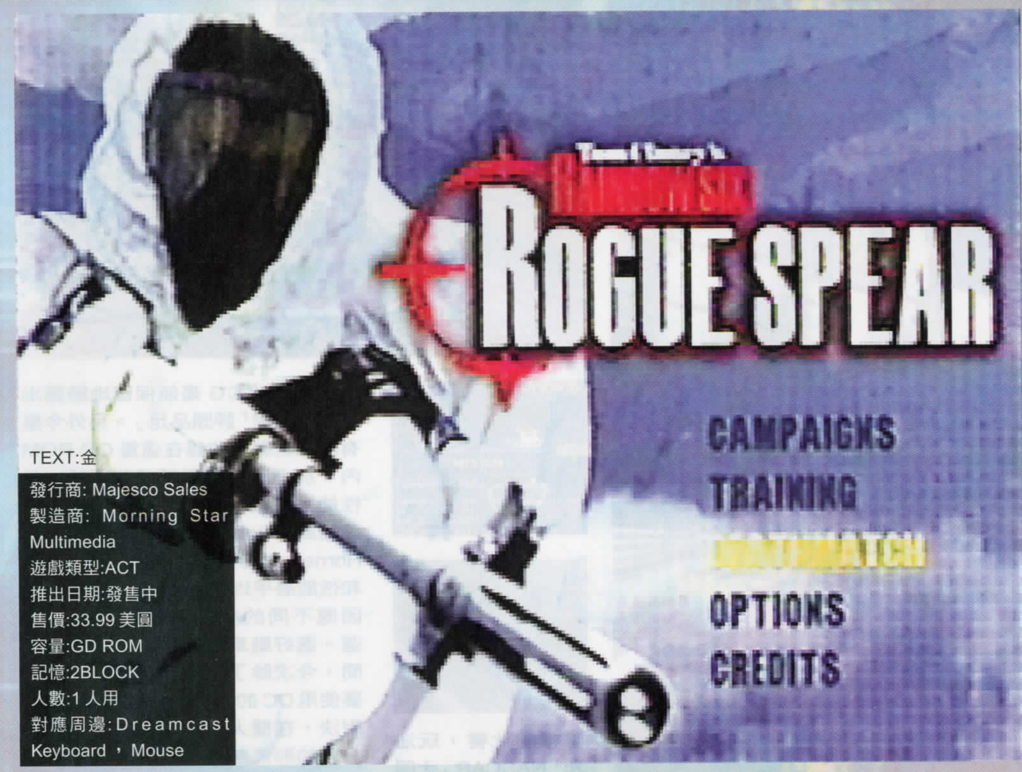


戰場睇真D

在16條賽道中，相信最少有4條是各位耳熟能詳的，它們分別是SS的最初級賽道Three Seven Speedway、有數個急彎屬中級難度的Dinosaur Canyon，主要以彎路形成、屬高級難度的Sea-Side Street Galaxy和在《Circuit Addition》內出現、需要高度過彎技術來穿過多個直角彎的Desert City，都會重現在《DAYTONA USA 2001》內，除了舊路線，還有其餘12條新路，就以Rin Rin Rink為例，它是一條在直路後有急彎的賽道，外表平平但卻暗藏危機，是一條考驗轉急彎的路線，而其餘未介紹的將會更高難度，所以這是一個挑戰自己身手的好機會。

除了以上提過的各點外，SEGA今次還在的操控方面作出改良，並且支援震動器及Racing Controller這類周邊產品，極力令玩者有既真實又爽快的駕駛感覺，如果想接觸一個緊張刺激又考驗技術的遊戲，《DAYTONA USA 2001》絕對能滿足各位的願望，那麼你還呆坐著幹甚麼？LADIES & GENTLEMEN START YOUR ENGINES!





TEXT:金

發行商: Majesco Sales
製造商: Morning Star Multimedia
遊戲類型:ACT
推出日期:發售中
售價:33.99 美圜
容量:GD ROM
記憶:2BLOCK
人數:1 人用
對應周邊:Dreamcast Keyboard，Mouse

Tom Clancy's RainbowSix Rogue Spear



曾經在電腦上風頭一時無兩的遊戲《Tom Clancy's RainbowSix Rogue Spear》，在推出過《Urban Operations》和《Covert Operations Essentials》兩隻續集後，終於移植到家庭機Dreamcast上，它是改編自 Tom Clancy 的同名小說而成的遊戲，想知移施平台後的戰場到底是甚麼模樣？各位精銳部隊準備出發吧！

初步操控介紹

手制	
Analog:	原地觀看各個方向
左方向鍵:	瞄準
右方向鍵:	上彈
下方向鍵:	多種選項
X:	視點不變地向左走
B:	視點不變地向右走
Y:	視點不變地向後走
A:	視點不變地向前走
R:	開槍或使用物品

Dreamcast Keyboard + Mouse	
W:	向前走
S:	向後走
A:	視點不變向左走
D:	視點不變向右走
Q:	向左偷望
E:	向右偷望
Z:	上彈
C:	蹲下:
B:	連發數目
N/1/2/3/4:	選武器
5:	戴上夜視鏡
T:	全螢幕地圖
F1:	視點選擇
F3:	隱藏或出現指標

遊戲小提示

在正式開始遊戲之前首先要給大家一個最基本的概念，各位除了要了解任務目的和熟識的操控外，對自己的裝備亦要有一定的認知才能得心應手，此外選人方面亦要留意，必須因應不同的需要而選取有關方面專長的隊員參與，記清楚計劃內容才好出擊！當行動時首要講求冷靜，急燥絕對會影響任務，更可能導致有人命傷亡，在《RainbowSix》之內所有人被殺後在接著的關卡中都不能再使用，所以凡事三思而後行，緊記「生命冇 TAKE TWO」這句話就沒錯了。

裝備知多 D

在《RainbowSix》內每名隊員都能擁帶最多四種裝備，而裝備亦主要分為四大類，每一大類之下還有細微的分類，以下為大家逐一介紹:

長槍類: 用作長、中距離或是向敵人猛烈攻擊的武器，當中再細分為大殺傷力、滅聲(所有 SD 字尾的槍械)、靈活、追擊、散彈和大量彈藥類，每款武器都有長短處，並不能「一槍走天涯」，就以追擊槍為例，它有超遠的射程和瞄準距離，威力也頗大，但是持有者的運動能力會隨之而降低，尤其在蹲



下後至為遲鈍，埋身戰更是其致命傷。另外滅聲槍的瞄準距離短，散彈和子彈數目過百的槍則有強大掀制力但殺傷力薄弱……另外還有連射的彈數，這也可能是勝負的關鍵。

手槍類: 用作短距離作戰用而且準備時間較短，但種類不多，主要分為火力大小和滅聲與否，滅聲槍雖然靜但殺傷力較低，而其他槍則威力越大聲響亦更大，例如沙漠之鷹(Desert Eagle)以威力大而聞名，但聲響亦是眾多槍械中最大的一枝，所以建議選兩者之間最平均的為佳。

輔助工具類: 除了以上兩種主要攻擊武器外，輔助工具則佔了裝備中的兩個位置，可見得其重要性，選擇範圍也很廣，有地圖、手榴彈、心跳探測器、閃光彈和額外彈藥等，主要因應個人戰鬥手法而選擇，行事穩陣的人會裝有心跳探測器，衝鋒陷陣型的人會裝有手榴彈等。

防具類: 盔甲分為輕、中、重三類，重量較輕的保護性較低，相反較重的則有較強的保護力。

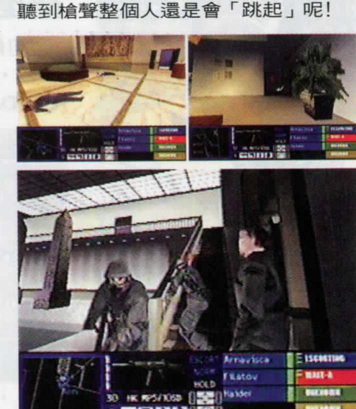


行動要點

當玩過一段時間後，便會發現每關也大同小異，所不同的只是敵人數量及地形差異，以及一些特殊的要求，只要用熟某套裝備組合就能降低難度，主要是站立時要跑到可以藏身的地方，蹲下並探索敵人，利用偷看鍵去觀看實質情況和偷襲對手，完成後跑到另一個可藏身地點，如此類推地前進，每步都小心為上。講求秘密行事的關卡則要多利用滅聲器，而有些需要快速行動，這時則要鼓起勇氣往前衝，還要靠點兒運氣。

短評

無可否認《RainbowSix》從電腦移植到 Dreamcast 後畫面質素是退步了，因為兩者始終在性能有所差異，另外在鍵盤操作方面，家用版亦有點改變，按鍵不同不用說，最主要是 Dreamcast版採用飛機的方向操縱，所以推上會向下望，推下會向上望，這點和電腦版剛好相反，使玩家要從新適應，另外槍械的過份連發性能減低了可玩性，幸好那些缺點並沒有影響《RainbowSix》的緊張氣氛，突然耳邊聽到槍聲整個人還是會「跳起」呢！





SAMBA DE AMIGO VER.2000

森巴舞熱潮再次興起

發行商/製造商：SEGA
遊戲類型：ETC
發售日期：12月14日
售價：5800日圓
容量：GD ROM
記憶：17 BLOCKS
對應周邊：VGA BOX、沙槌

TEXT:AINHO

自從音樂節拍遊戲出現後，遊戲機中心的氣氛也因而熱鬧起來，不論甚麼年齡的人都敢於嘗試，可惜現在與當時情況相比已大不如前……在眾多同類作品當中，不得不提由SEGA旗下SONIC TEAM親自製作的《SAMBA DE AMIGO》。她最大的特色，就是以森巴舞的風格為題材，加上豐富得意的角色陪伴玩者一起遊玩，而到了現在，其最新版本將會正式推出！今次的版本不單收錄新的歌曲，更會將遊戲的模式及元素作出加強，而街機版本亦會於同日推出。

遊戲玩法

這個遊戲的玩法實際上非常簡單，首先玩者設定身高和難度，然後再選擇進行的歌曲後，便可正式進入遊戲畫面。畫面中出現了六個圓圈，分別帶有紅、黃、綠三種顏色，每當中央發出的紅色圓點，到達其中的圓圈中心點之際，立刻將沙槌揮動相應的方向便可。只要玩者取得C級或以上的成績便可進入下一版。

HUSTLE MODE（ハッスルモード）

今次的新增模式。於這個「HUSTLE MODE」中，畫面有一位黑影的人物，玩者每次開始遊戲時，他都會示範一次動作，然後於限定時間內，做出與他完全相同的動作及節奏。如輸入成功的話，畫面便會出現「OK」字樣，繼而獲得額外的分數，遊戲的難度亦會一步一步地不斷提升，是考驗玩者記憶能力的高難度模式之一。

LOVE LOVE MODE（ラブラブモード）

前作評價不錯「PARTY MODE」內的一個模式。看其模式的名稱都知道，是專為情侶一起進行遊玩的遊戲，集合作度與準確性於一身，而且還加入一些遊戲的規則供玩者選擇。雙方輸入的節拍同時準確，畫面上方的紅心能源棒便會上升。每當完成全部的版數後，電腦便





會根據雙方的遊戲情況，預計出二人的戀愛度及一些評價的MESSAGE，不過這些資料只是用作參考，即使結果不理想時亦不要太認真……另外，若然最初兩版同時成功取得A級成績的話，便會出現特別歌曲「WEDDING MARAH!!」，雖然這個版數的難易度較高，但相信閣下一定會想完成的吧！

MINI GAME MODE（ミニゲームモード）

眾多模式中最為有趣的模式。於這個迷你遊戲模式中，一共有五個遊戲舞台供玩者去挑戰，提供與電腦或二人對戰的選擇。此模式的最大特色





之處，就是對應專用沙槌控制器的空間移動認識系統，若然玩者只以普通手掣來遊玩的話，其樂趣便會大大縮減。遊戲的玩法是畫面中出現一對手掌，左面是代表玩者持著沙槌的左手，右面則是代表右手，玩者需要於限定時間內，將畫面中不斷出現的氣球拍擊下來，而且當中更有機會出現一些反擊的特殊技，到最後拍擊數量較多的一方便算勝利。

不可缺少的歌曲

這套作品登場歌曲的吸引之處，就是全部都帶有森巴舞的風格，每首都非常動聽，以及充滿著熱鬧的氣氛。除了保留前作的歌曲之餘，亦加入不少新的歌曲，總數多達四十首以上。其中上集因當時版權問題，而不能收錄於家用機版本的「THE CUP OF LIFE」和「LIVIN' LA VIDA LOCA」這二首歌曲，現在終於成功與有關方面達成協議，收錄於今個版本中。這兩首歌曲不論本地和日本都極為受歡迎，前者更是九八年世界杯的主題歌，而今集亦會上集一樣，可利用下載服務開啟遊戲中的各首隱藏歌曲。

部份收錄歌曲一覽表

VAMOS CARNAVAL!
VOLARE
TOUT TOUT POUR MA CHERIE
SALOME
TUBTUMPING
SAMBA DE JANEIRO
MAMBO BEAT
BAMBOLEO
GAME PEOPLE PLAY
TAKE ON ME

發行商/製造商：Mattel Interactive
遊戲類型：SPT
發售日期：11月28日
售價：39.99美元
容量：GD ROM
記憶：7 BLOCKS
對應周邊：振動PACK

CHAMPIONSHIP SURFER

一起盡情地滑浪吧！

TEXT: AINHO

在眾多海上活動中最刺激、最驚險的，相信非滑浪運動莫屬，但香港可以玩這種運動的機會少之又少，大概亦只有期待台風襲港的來臨時，方可有機會乘海面出現的大浪來玩一下。不過現在大家只要安坐家中，便能感受到這種樂趣，因為Dreamcast剛剛才出了一個以滑浪為題材的遊戲《CHAMPIONSHIP SURFER》。這個與電腦版同時推出的遊戲，相信可滿足大家一嘗滑浪的心願。

收錄馳名角色



遊戲中登錄的角色，全部都是一些現實中最馳名的滑浪高手，一共有八名之多，而且更可以進入「VIEW MOVIES」模式中觀看他們每位的精彩表現。當然每位角色都擁有不同的能力，包括有身高、體重、平衡、力量、表現風格、靈活性和適當度七種，若果再配合玩者所選擇不同款式和特徵的滑浪板，便可額外增加角色的整體能力。玩者需要因應不同的海浪情況，而選擇合適種類的滑浪板。



遊戲模式



本作主要模式共有兩個，分別是「ARCADE MODE」和「CHAMPIONSHIP MODE」。在「ARCADE MODE」中，玩者可以先從八位角色中挑選一位來作賽，跟著再決定採用的滑浪板後，便可正式進入遊戲畫面。每次成功表演不同的花式，電腦都會依據其難度，而給予玩者多少的分數，只要於限定時間中，達成每版中所規定的分數，便可進入另一個版數。「CHAMPIONSHIP MODE」則是滑浪錦標賽的模式，玩者需要做出高難度的花式，來博取評判員的讚賞，並且還會與其他多名選手在同一海面上進行比賽。至於「KING OF THE WAVES」，則是兩名玩者一起進行較量的對戰模式。



遊戲玩法

由於整個遊戲都是仿照真實的滑浪細節來製作，所以玩家每次都需要先俯伏在滑浪板上，然後靜心等待地出現合適的海浪湧過來時（越大的浪越好），按動十字制撥動海水來推進海浪的前端，當海浪的高度到達最高峰之際，按著R＋A制來上板。角色在板上滑行期間，於滑行至海浪的頂部時，立即按X制便可隨著衝力的跳躍，於空中再按著不同的方向便可做出各式各樣的花式來取得分數。不過這種技巧並不輕易完全掌握得到，若上板有少許不準確，以及起浪太大或太少，都是不能成功跳起，所以玩者要花多點時間來學習啊！



比賽場地

本作提供玩者進行滑浪的場地總共達十個之多，不過其中二個是需要於「CHAMPIONSHIP MODE」中取得冠軍，或「ARCADE MODE」中達成特定的條件方可選擇。每個場地都是依據現實環境來製作，不論天氣、風速、氣溫等影響海浪的資料都非常之詳盡，因此湧上來的波浪也是不同。不過部份的場地則出現水雷（！？）之類的障礙物妨礙玩者進行花式表現，萬一不幸碰上這些障礙物時，角色便會失去平衡而掉進海中。





Text：小吉

懷舊的遊戲



發行商/製造商：ATARI
遊戲類型：ETC
發售日期：發售中
售價：美版
容量：GD ROM
記憶：8 BLOCK
對應 VGA BOX／對應 PURU PURU PACK

相信大家可能未必認識本遊戲，因為這是一隻早在83年在美國推出的「街機」遊戲，其歷史可謂源遠流長，而其出色之處就是以當時的技術大膽地採用了立體圖面的構思，在當時可以稱得上是一個驚人的創舉，雖然遊戲是以正方體為主，但是距今近二十年前的時代，你能說這不是一個驚人構思嗎？時至今日，出色而且漂亮的立體遊戲已經多不勝數，不過這隻曾在美國流行一段時間的遊戲直至現在仍有新版本在DC上推出，你還能說不值得一試嗎？

遊戲玩法

《Q*bert》的玩法其實一點也不複雜，要完全明白遊戲的玩法一點也不困難，但是要做到輕鬆過關便不是一件容易的事了。現在先說說Q*bert的移動方法，方向掣的上方一下等於Q*bert的右上方；方向掣的右方等於Q*bert右下方；方向掣的下方等於Q*bert左下方；方向掣的左等於Q*bert左上方。玩者每按一下方向掣，Q*bert跳一格了。而遊戲的基本目的是令到地圖上指定正方型面的顏色改變，在「ADVENTURE」模式中，在開始遊戲時，電腦會顯給玩者看完成該關的要求（即那一些方格需要使它們改變顏色）。而Q*bert只要跳到方格上便可以使方格的顏色改變了。



三種不同的遊戲模式

「ADVENTURE」模式

這是全個遊戲中的主要模式，玩者最初可以選擇的關數只有一個，只要完成這關，便能向難度更高的關數進發，但是在每關中，好像都有一些



神秘的通道，雖然玩者能看到，但是卻不能進入其中挑戰，每次選不同的關數時，玩者是能在三種不同的難度中選擇，分別是「EASY」、「MEDIUM」和「HARD」，這可能和可以通過秘密條件有一定關係。如果




玩者在遊戲中碰上圓球、蛇、敵Q*bert或是跳出地圖外，都會扣去一個命，假如連最後一個命也失去時，便會強迫返回選擇關數的畫面重新挑戰。

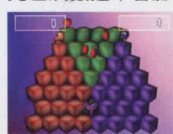
「CLASSIC」模式

本模式就是「街機」版本的形式了，無論是畫面還是玩法也是完全依照當時「街機」的形式，如果想一嘗於當時立體技術所製造出來的遊戲，便可以到這裡試試。



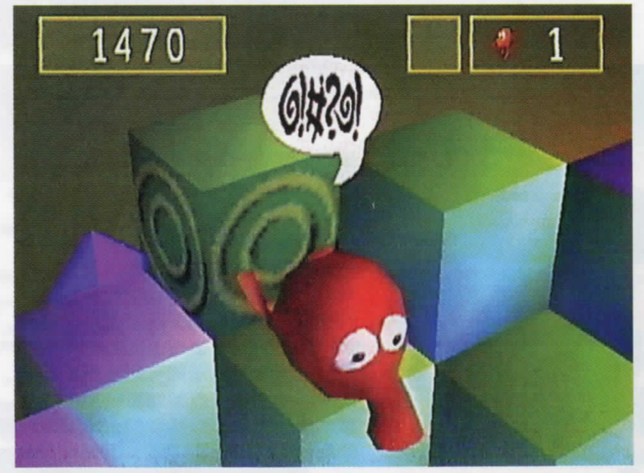
「HEAD TO HEAD」模式

即是一對一模式，必須要二人同時進行遊戲，比賽目的是要鬥取得高分，首先選擇比賽場地，總共有六款。在比賽時，紅色方格只有紅色的Q*bert才能改變其顏色和得分，同樣地藍色方格只有藍色Q*bert才能改變其顏色和得分，但綠色方格是中立的，兩者也能改變其顏色和得分。最後完成了所有地圖後便會決定勝負，以分數較多者為勝，死亡次數是不會影響賽果的。




「@!#?@!」是甚麼？？

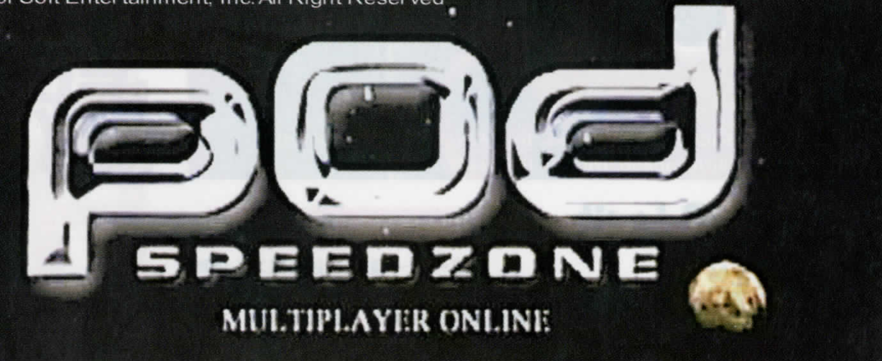
大家知道「@!#?@!」代表什麼嗎？其實當Q*bert在跳來跳去時碰上了圓球和蛇或是在「HEAD TO HEAD」模式中輸了時，這句不知明的說話便會從Q*bert的口中說出，這是在最初的版本已經存在著，至於其真正含意，大概只有這遊戲的設計者才會知道了……







發行商 / 製造商：Ubi Soft
遊戲類型：RAC
發售日期：11 月14 日
售價：28.99 美元
容量：GD ROM
記憶：6 BLOCKS
對應周邊：振動PACK、Modem



TEXT: AINHO

極速駕駛的感受

相信大家都曾經接觸過不少以賽車為題材的遊戲，可是在眾多同類作品當中，大部份都是離不開講求真實的駕駛和賽道框框來製作，例如法拉利、汽車拉力賽等等，甚少出現一些虛構性的賽車遊戲。不過筆者以下將會為大家介紹的《POD SPEEDZONE》，是一套以科幻未來式的舞台為背景，就連戰車的外形亦是一樣，玩者可以在遊戲裡完全享受到極速的駕駛感覺，務求使緊張的心情都立時放鬆下來呢！

豐富的道具



每條賽道中，除了擁有各自不同特色的地形和難度外，還會不時出現一些有助或影響各對手的道具，一共有五款之多，玩者可以於比賽期間隨時使用，其中最為有用是從後放置地雷，阻擾將會從後趕上的戰車；向前方發放出雷電魔法則可阻延對手繼續前進；此外還有能於短暫時間內增加戰車的速度及發動推動制，於短暫時間內來高速滑行的用途。



各具特色的車種

本作遊戲的玩法非常之簡單，並不需要具有現實的駕駛技術，亦可盡情投入於比賽當中。遊戲中提供了八台富有未來色彩的戰車供玩者選擇，



每款擁有不同的性能，當中包括速度（SPEED）、推動力（BOOST）和掌握（HANDING），此外各位還可以隨意更改車身的顏色來作賽。玩者也需要因應不同賽道的地形，而選擇合適的車種，才能更有效地進行比賽及戰勝對手，但注意每輛戰車都設有損害度的系統，每當玩者與對手發生碰撞，或不幸碰上一些阻礙物，其損害度便會增加，當顯示出紅色警號時，即代表車身已受到嚴重破壞，若再次發生碰撞便會GAME OVER。順帶一提，8 款車種之中，有二款是需要先將整個遊戲完成才可使用的。



科幻未來式的舞台

當玩者選擇合心意的車種後，便可從六條賽道中，選擇一個來進行遊戲，基本的有山地構成的「VOLCANO」；以穿過水道為主的「BRIDGE RIDE」；主要以工廠作為背景的「K ZONE」；需要穿越多條隧道的「MINES WEB」——玩者不幸碰上隧道內兩面的牆壁時，都會使車身的損害度大大增加，是眾多賽道中難度比較高的一條……此外還有在火山地帶上進行的「CANYON」。至於餘下的一條賽道，則需要以第一名來完成基本的五條賽道才會出現。



比賽技巧

本作最大的吸引之處，並非單靠玩者駕駛的實力便可輕易取得第一名，而是需要盡情善用賽地所提供的道具及找出一條最佳的捷徑，不過大部份的捷徑都是帶有危險的成份，例如由一條賽道飛過另一個賽道的時候，萬一速度不足而不能順利通過的話，便會跌落賽道以外的區域，以致影響比賽的進度。因此玩者應先按著A掣，以推動戰車的推動器來提升速度，這樣成功的機會便會得以提高。然而每條賽道也有機會出現一些奇怪植物向玩者作出攻擊，影響比賽進行的進度。







發行商：CRAVE Entertainment
製造商：UDS Sports
遊戲類型：SPT
推出日期：發售中
售價：29.95 美圓
容量：GD Rom
記憶：18Block
人數：2 人用
對應周邊：震動器，Analog

by 金













玩家對一般的賽車遊戲已漸漸變得冷淡，而除了某幾間遊戲廠商外，其他的似乎並無意思去創作一隻賽車大作，取而代之的是以另類主題為招徠的賽車遊戲，而這隻《SNO Cross Championship Racing》也是其中之一，內裡駕駛的將會是一輛電動雪車，各位要在一個白朦朦的世界內飛馳。

駕駛心得

雖然比賽場地滿佈積雪，但路面的情況意外地理想，就像車輛在馬路上無異，但要注意的在於雪車本身並不如汽車般靈活，轉彎時需要較多的時間，所以要預先入彎再利用慣性完成整個動作，這一點相信稍有玩過賽車遊戲的朋友都能輕鬆做到……另外利用前後鍵可以調教重心的位置，在衝過斜坡後可以略為增長飛行的距離，在每處都佔小許優勢可能會影響最後賽果呢！



模式逐個捉

Single Race

在這個模式內，可以隨時選車和地圖，不過要先在Championship內過版才能開啟隱藏的地圖和汽車，另外電腦對手亦比較弱，經常會發生錯誤而撞車，使大家優勝的機會大大提昇，但稍嫌難度太易，如果玩單人模式建議還是先打Championship，當然假若對手是2P、一個活生生的人又不會那麼容易了，始終人腦還是比人工智能優勝吧！

Championship

Championship總共有3個級別，分別是500cc、600cc和700cc，馬力越大難度越高，每級的比賽全為贏取金錢，再為自己的賽車升級來挑戰往後的賽事，昇級的部份包括前後避震、鏈帶、引擎等，每項再細分5級，越高級價錢越昂貴，原來職業賽車手的「養車」生涯比一般人還艱苦呢！

Time Trial

顧名思義即是與時間競賽，在曾到過的賽道上向最佳時間挑戰，而那些最佳圈速通常都是閣下所創，亦即是自己不停地向自己挑戰！（要贏人先要贏自己？）

Trick Editor

在這個編輯器之內提供了一幅地圖分為9格×8格大小的平面，之後就有一些路線選擇，玩家可以隨意設計一條比賽路線，再加入一些高山或斜坡就可以正式比賽，此外還可以讀取遊戲內的地圖作修改，那些曾令你吃盡苦頭的地方，現在就馬上去把它移為平地吧！

Options

在Options之內，除了可以把繞圈數改為7個外，還有一些有關遊戲製作的資料，再加上同廠出品遊戲《Born to Ride2》的宣傳短片，似乎UDS除了在製作冬季運方面有心得外，宣傳的手法更是有一手呢！

短評

《SNO Cross Championship Racing》除了在Championship後期的對手異常地強勁這唯一可取之處外，其餘並沒有甚麼突出之處，畫面混濁不用說，就連物品的設定亦迷糊不清，單以一棵樹或一枝電燈柱為例，有時直衝過去會變成透明般穿過，相反輕微擦過的程度卻會令你「人仰馬翻」，這不但使人無所適從，更會對遊戲產生厭惡，所以亦成為了它的致命傷。





問答版 我的女神 ～與戰鬥之翼一起～

一個讓女神FANS又愛又恨的遊戲

發行商/製造商：SEGA
遊戲類型：ETC
發售日期：11月30日
售價：5800日圓（普通版）／8800日圓（限定版）
容量：GD ROM
記憶：11 BLOCKS
對應周邊:VGA BOX、ARCADE STICK

TEXT:J.J

藤島康介的《我的女神》多年來一直是港日漫畫迷所喜愛的作品之一，女主角貝蕗的商品亦長賣長有；早在今年年初，SEGA就曾以這套作品為題作，在街機推出了一個問答遊戲《問答版 我的女神》，而這遊戲的DC移植版，亦剛於兩星期前推出了，今次我們便來看看這作品有甚麼特別。

故事

故事發生在主角森里螢一就讀的「貓實工大」，這天他突然遇上了第五位女神・一級特務限定女神玲特，她發現貓實工大被人設下了大型結界，而螢一及其他女神亦相繼被捲入了這次事件之中……

原本這遊戲在街機版時，各人物的特別劇情就只有ENDING而已，但今次為了這DC版的推出，遊戲中加入了劇情的分支，而且當中的劇情更是由藤島先生親自監修。





系統

主角螢一為了解除貓實工大被人設下的結界，前往收集構成結界的魔寶石，而收集魔寶石的方法是以問答遊戲的方式來進行，玩者要先決定前往收集的房間，每個房間內都有不同的女神努力找尋魔石中，當主角選定房間後便要回答數條問題，女神們跟著便會按照你的成績交出不同數目的魔石，當成功取得某指定數目的魔石後便算完成一版。

遊戲的主要部份是問答遊戲，在街機版時已有達5000條問題，今次DC再增加了1000題，因此靠死記亦近乎不可能；不過每位女神都有其出題習慣，加以利用可或多或少的提高答中機會。

女神們除了各有出題習慣外，遊戲中亦有少許戀愛SLG的要素，女神們會在螢一多找了她們後提高好感度，這樣便會在答題時有或多或少的優惠，減輕大家的負擔。







限定版特典

今次DC版除了只得遊戲的普通版外，還有一個巨型的限定版推出，裡面的贈品可謂相當豐富，首先是一個印有貝蕗公仔的咕臣，然後有一張特製的貼紙，一套三個的印章連墨盒，一個讓你裝上DC ANALOG手掣的貝蕗公仔，此外還有一張贈品GD-ROM，裡面除一般音樂測試模式外，還有劇場版《我的女神》預告片段等等，實際上也有不少人是為了這個限定版的贈品而買這遊戲的呢！





在天空上突然墜下的隕石，其實正是謎之異星生物侵略戰的序幕，他們在地球上大肆破壞，令地球一時陷入混亂狀態中。為了保護地球而設立的「對異星人特殊部隊」雖然勉強能維持地球人的安全，但繼續讓異星生物在地球上破壞，人類的最終結果便只有滅亡一途而已，所以被迫向絕路的人類們決定向牠們發動總攻擊，將一切希望都交托給「對異星人特殊部隊」上，關係到人類命運的最終戰亦隨即展開……



發行商/製造商：SIMS
遊戲類型：STG
發售日期：發售中
售價：4800 日圓
容量：GD ROM
記憶：5 BLOCK
對應VGA BOX／對應PURU PURU PACK
Text：小吉



與異生物一決生死

遊戲玩法

本遊戲的玩法和一般的邊行邊攻擊的射擊遊戲並不一樣，除了有時間限制外，玩者只能利用L、R掣作出橫移而閃避敵人，並不能作出前後移動。玩者可以選擇的角色共有三名，他們同樣擁有三種不同類型的武器，分別是特殊彈、導向類型武器和火箭砲(有自動導向性能)，各有優劣，當玩者每次攻擊時必須先按X、Y或B掣選擇所用的武器，然後才按A掣作出攻擊(導向類型武器和火箭砲發射前必須LOCK-ON敵人才有效)，攻擊力除了視乎武器本身的破壞力外，發射時位於瞄準器下方的計算器水平也會影響到攻擊力，當計算器是紅色時威力最弱，而黃色較強及綠色全滿時才發射威力最強。



JOHN DAWN
PAMELA HEWITT
NICHOLAS WOODS

MISSION 1 — 5

遊戲共分為五個MISSION，戰鬥的地點並不相同，其中只有MISSION 3是在海中作戰，以下會為大家簡短地介紹這五個MISSION。

MISSION 1 —— THE CITY OF NEST

遊戲中最初的MISSION，而戰鬥就是在荒廢了的都市中進行，由於是遊戲初期，所以敵人無論在攻擊還是持久力也較弱，最適合玩者作為熟習本遊戲的操作，建議玩者多點利用Y掣的導向類型武器，因為能夠同時向多名敵人作出自動導向攻擊。如果在計算器綠色全滿的狀況下發射，一發便已足夠擊倒數隻敵人了。本MISSION 的BOSS 是蟻后，弱點是頭部。



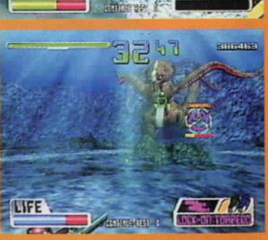
MISSION 2 —— PARTY ON THE BEACH

這次是在沙灘等近海的地方作戰，敵人的實力明顯地提昇了，有些敵人要至少兩發導向類型武器才能擊倒，玩者可以選擇使用導向類型武器或是威力較強的特殊彈(按X掣選擇)，不建議使用火箭砲，因為會比較浪費時間。BOSS是身型龐大的恐龍，弱點就在於胸部。



MISSION 3 —— UNDER PRESSURE

本MISSION對玩者很不利，雖然敵人和MISSION 2相同，但是牠們在海中的移動速度奇快，LOCK-ON敵人也不是一件容易的事，玩者必須小心攻擊失誤次數太多而浪費不少時間。BOSS是巨大章魚，弱點是在背部。



MISSION 4 —— DESIRE TOWN

在酷熱的沙漠中作戰，敵人的能力又進一步提昇，BOSS是巨大的蚯蚓，弱點是在腹部。

MISSION 5 —— ANNIHILATION

終於到達遊戲的最終部分，敵人的實力強橫當然不用多說，所以大家要有連場激戰的心理準備。

開始海底尋寶



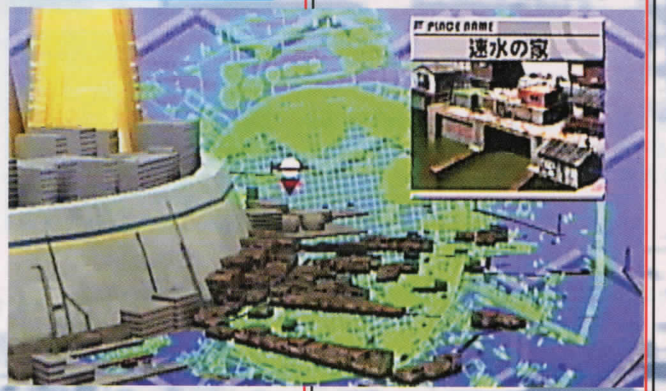
發行商／製造商：SEGA
遊戲類型：AVG
發售日期：發售中
售價：5800 日圓
容量：GD ROM
記憶：41 BLOCK
對應 VGA BOX／
對應 PURU PURU PACK ／對應 MODEM

《青之6號》原本是日本一套以大量CG動畫為號召的新派OVA，然而這次遊戲化之中，採用的故事卻是發生於動畫版之前，也就是主角速水返回超國家組織「BLUE」之前近一年的空白時間，如果你是《青之6號》的支持者，便千萬不應錯過這DC版了。今期我們會先為大家介紹遊戲故事、打撈需知以及初期指定打撈物的位置等等。

遊戲故事

離開了超國家組織「BLUE」的速水鐵，曾因過去一件悲慘的經歷令到內心受到創傷，性情亦變得很冷漠，他現在正以打撈海底物品為生。他能否在這些日子治療心中的創傷呢？可是命運的巨輪沒有因此而放過速水，他再一次捲入了怪異的事情，而且更關連到一個重大陰謀，加上「青之6號」的突然停泊在港口中，是否意味著新的危機再現呢？

加入東同業公會



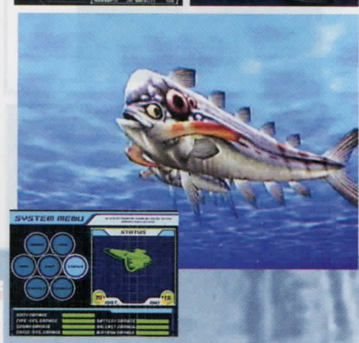
遊戲開始時，應該先到鄭之家，與鄭元吉（東同業公會的負責人）對話，他會讓速水正加入，之後便可以返回速水家中，這時會發生劇情，速水會幫助一隻被男孩們欺負的狗及遇上小女蘭芳，他們更會加入成為同伴，住在速水的家中，之後速水便可以到家中的潛艇修理所，在這裡會再次遇上鄭元章，不過玩者現在還未能進行改裝，所以可直接選擇「出港」，乘母船出發前往黃玉(練習)地區進行打撈。

出發前的準備和打撈需注意的事

遊戲有大部分的時間都是在海中進行打撈工作，但不要以為在深海中就非常安全，其實有著不少兇暴化的海底生物存在，只憑小型潛水艇SEELE的初期裝備實在難以匹敵，所以玩者應在完成首次任務後，到SCRAP（スクラップ）屋中增添裝備，但記得留下大約$5000以備不時之需及在家中的潛艇修理所上進行改裝才出發。而玩者在出海前應到東同業公會(東ギルド)中選擇打撈失物的工作，因應工作不同，所需的權利金和完成任務後的報酬也不一樣。

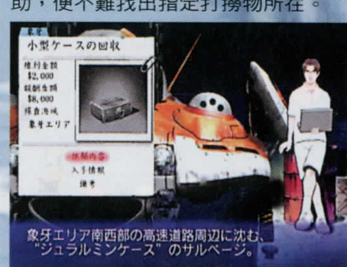






指定打撈物的位置和報酬

玩者在初次打撈中是沒有任何報酬的，不過卻是一個給玩者熟習操作的大好機會，在「打撈物的位置和報酬」表中會列出初期工作中指定打撈物的大概位置、權利金、報酬和注意事項等，但要注意一點，當玩者到達打撈物大概位置時，只要借助雷達幫助，便不難找出指定打撈物所在。



打撈物的位置和報酬

名稱	打撈地區	大概位置（座標）	權利金	報酬	注意事項
金庫	黃玉（練習）	A2-025	沒有	沒有	回收收後會有二尾怪魚出現攻擊
謎の小型潛航艇	黃玉（練習）	A3-035	沒有	沒有	要利用兩發R-FLOAT（Rフロート）彈
息子の遺品	真珠	A3-025	1500	5000	玩者需回收一輛「三輪車」及小心受到攻擊
思い出のチェロ	真珠	A1-005	1500	5000	沒有
小型ケースの回收	象牙	C5-010	2000	8000	小心受到鯊魚的攻擊
不發彈の回收	真珠	A4-005	3000	10000	要使用四發R-FLOAT彈
思い出の品	琥珀	H4-010	2000	8000	小心受到的攻擊
シヴァ像の回收	琥珀	H6-044	不需要	50000	由春玉直接委託速水，要與實力強橫巨大烏賊戰鬥
金庫の回收	琥珀	H2-030	3000	8000	沒有

SGGG

發行商/製造商:SEGA/Hitmaker
遊戲類型:SLG
發售日期:未定
售價:未定
容量: GD ROM
記憶:未定
對應周邊:未定

TEXT:綿羊大王

世嘉起死回生之熱血計劃!它的名字是 SGGG!

世嘉總動員在此集合！世嘉狂信蜂永A既富戰略性，亦有劇味故事。



◆ 目標為世嘉壟斷市場


◆ 談判戰鬥??但怎麼是戰車??


◆ 赴往敵陣搜刮人材


◆ GD ROM 燒錄工場



未來世界會社

未來時份，遊戲界競爭依然激烈，甚至到達瘋狂混亂的程度，雖然擁有超群的科技，世嘉仍然踏上窮途末路，始終未能稱霸遊戲界。世嘉孤注一擲，將最後希望寄托於電腦的精密計算，決定將世嘉會社全權交托到命運中被電腦選中的人材手上，不過始料不及，被命運女神捉緊的卻是兩名年紀輕輕的小伙子，未知是福是禍，主角「瀨賀 太郎」(與世嘉 太郎同音)和美少女「羽生 彌生」被捲入業界的商業戰爭中，被委予重任，壟斷業界市場。


◆ 主角「瀨賀 太郎」


◆ 美少女「羽田 彌生」

三載時間

玩家在遊戲中身為被電腦計算抽選成為世嘉主權人主角太郎管理世嘉《SGGG》

，在有限的三載內務求佔有整個市場，在商業戰爭中擊倒遊戲內唯一一個業界對手DOGMA(簡稱DG)，令市場佔有率達到100%，否則三年時限一到便會GAME OVER。



◆ 世嘉社長「人交」先生與秘書「亞里莎」



◆ 開發精英盡在 SGGG

招覽良材，市場策略

遊戲由RPG和SLG兩組成份構成，遊戲離不開招覽良材與及運用市場策略。在RPG一部份中，玩家必須盡能力招覽人材，從社內，社外搜刮，然後以金錢或其他利益軟硬兼施，拉攏他們為世嘉效力。談判過程特別有趣，有如RPG戰鬥一般，要輸入指令，以各項條件打擊開發人員，並可以使用道具輔助談判。玩家並設有體力(HP)和夢(SP)兩項能力值，不過有關詳細仍未明朗，只可以肯定有趣成份十足。

良材集合後就是會社營運，太郎要分配工作給每位開發人員，為世嘉定立方向，指導遊戲開發工序，即如訂立完工日期，廷遲推出遊戲等等決定，有可能成功開發到SEGA社近年紅極一時的等等名氣遊戲。決定要得宜，要不然會對市場佔有率有負面影響，市場佔有率到陷到0%時也會GAME OVER。

盡心盡力為世嘉主導市場吧!可以拯救《SGGG》的只有你了! 沒有信心??不用擔憂，世嘉社長「人交」先生(難道他與世嘉現任社長「入交」先生有秘密內情?)和「亞里莎(アリサ)」會幫你手，指點你成功要訣。

《SGGG》世界小引領

《SGGG》，各位讀者看到這個題時相信也遇上發音的問題，正確而言《SGGG》正音為SEGAGAGA(世嘉嘉嘉)，SEGA並揚言那三個GAGAGA音正隱藏最機密內情。另外，遊戲單看已見噱頭，兩名主角色還配上聲優陣，為彌生配音的聲優就是頂頂大名的久川 綾小姐，為太朗配的則是野田 須子小姐，或可說是錦上添花。遊戲雖然精采，可是卻傳來惡耗，遊戲只限在Dreamcast Direct網頁預訂發售，各位有心購買遊戲的玩家可能要捱炒價。






FIG | 1～2P | MEMORY BACK UP | 對應VGA BOX | 對應PURU PURU PACK | 對應ARCADE STICK

製造商：Sammy / ARC SYSTEMWORKS
發售日期：發售中（12月14日）
價格：5,800日圓
容量：GD-ROM
記憶：10 BLOCK

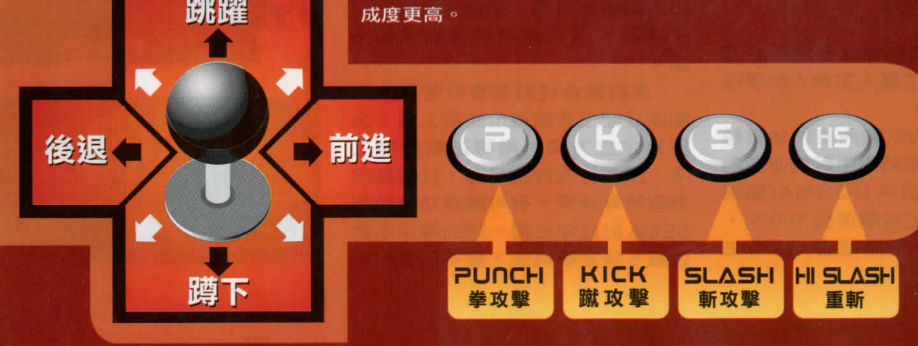
GUILTY GEAR

TEXT：KOTARO

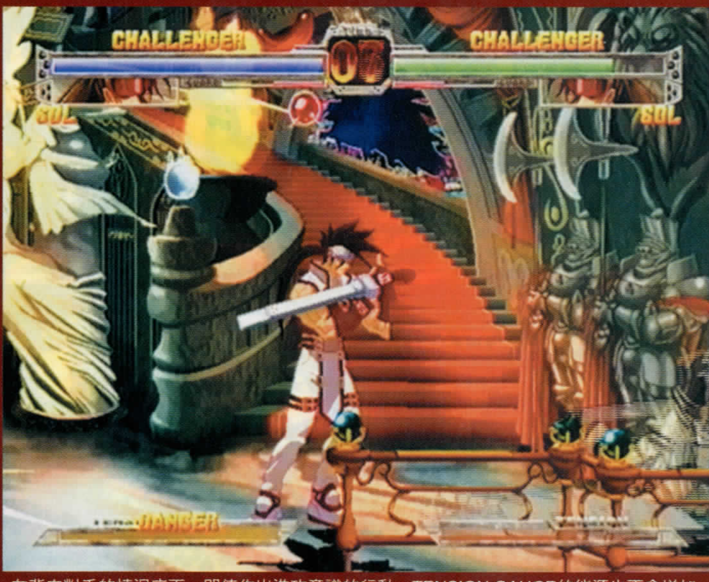
超絕華麗　正式起動

基本操作

問鼎2D格鬥遊戲中最高解像、畫質和效果的作品《GUILTY GEAR X》，終於以完全移植的姿態登陸Dreamcast之上，除了收錄基本的ARCADE MODE之外，更加入了專為對戰與及訓練而設的VS MODE和TRAINING MODE，再加上Dreamcast原創的SURVIVAL MODE和RECORDING MODE，令到遊戲的完成度更高。



基本操作		
方向桿	↑	跳躍
	↓	蹲下
	→	前進
	←	後退
	↗	前方跳躍
	↘	蹲下
	↖	後方跳躍
	↙	蹲下・下段防禦



在背向對手的情況底下，即使作出進攻意識的行動，TENSION GAUGE的能源也不會增加



假如出現「DANGER」的警告字眼之後，仍然繼續同樣的消極行為，電腦就會作出懲罰（NEGATIVE PENALTY），將TENSION GAUGE的能源扣至零，令到暈倒的機會大大提昇

GAME SYSTEM

TENSION GAUGE

位於畫面左右下角兩邊的能源計「TENSION GAUGE」，正是使用覺醒必殺技、FORTRESS DEFENSE和ROMAN CANCEL等特殊行動的必要能源，只要作出進攻意識的行動（行前、攻擊、DASH、前跳等近接對手的行動，或使出攻擊系的必殺技、以及擋格攻擊或受到攻擊），能源就會漸漸增加，相反，作出防守意識的消極行為（一定時間以上，在版邊無擋格或受到對手任何攻擊、後退、後跳、BACK STEP，以及空中BACK STEP等逃避與對手正面接觸的行動），能源則會徐徐下降，所以TENSION GAUGE也是平衡攻守的指標。

GUARD LEVEL

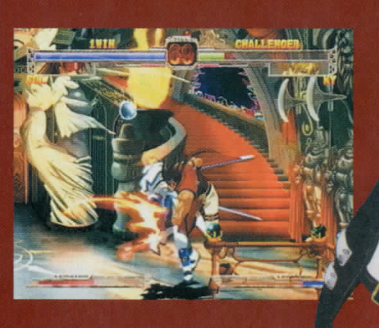
位於體力下面的GUARD LEVEL，其實是修正連續技攻擊力的指標，在每個回合開始時，GUARD LEVEL會維持於一半的狀態，只要防禦對手的攻擊就



會增加，相反，受到對手攻擊則會減少。至於GUARD LEVEL越高，不單止在受到攻擊時會構成更大的損害，假如招式的攻擊LEVEL越高，更可以在無條件的情況底下達成COUNTER HIT（以下詳述）的效果。

DUST ATTACK

全部角色共通的中段技，雖然出招速度比較慢，不過只要成功擊中在地面的對手，就會將對手打上半空，這個時候只要立即把控桿拉上，角色就會自動使用HOMING JUMP尾隨對手，製造空中連續技的機會。









特殊操作 special move

DASH（*1）	→→（能夠在空中使用）
BACK STEP（*2）	←←（能夠在空中使用，而且動作開始
	之後更會出現全身無敵的情況）
HIGH JUMP	輸入↙or↓or↘之後輸入↖or↑or↗
二段跳躍（*3）	跳躍中輸入↖or↑or↗
空中防禦	空中↖or←or↙（不能防禦部份空中攻擊）
接觸技（投技）	近敵時←or→＋HS
DUST ATTACK	站立狀態中S＋HS同按
足拂	蹲下狀態中S＋HS同按
RECOVERY	中招轟開後←or回中or→＋任何兩個攻擊掣同按
DEAD ANGLE ATTACK ★	防禦中→＋PK同按
	（消耗50 % TENSION GAUGE能源）
FORTRESS DEFENSE	PK同時按著不放
	（TENSION GAUGE能源會隨著防禦的時間而下降）
一擊必殺準備	四個攻擊掣同按
一擊必殺技	一擊必殺準備中↓↘→↓↘→＋H
一擊必殺CANCEL	一擊必殺準備中四個攻擊掣同按
GATLING COMBINATION	P・K・S・HS順序輸入（途中可以省略）
ROMAN CANCEL	攻擊中三個攻擊掣同按（消耗50 % TENSION GAUGE能源）
挑發	← or回中＋START掣
	（能夠CANCEL任何通常技及增加對手TENSION GAUGE能源）
敬意	→＋START掣（能夠CANCEL任何通常技）

※註1…POTEMKIN例外

※註2…Millia Rage、POTEMKIN、DIZZY例外

※註3…ZATO-1（ONE）例外，至於DIZZY、CHIPP ZANUFF更可以作出三段跳躍



足拂

與DUST ATTACK同樣於戰略上扮演一個相當重要的角色的下段攻擊，其中不單止攻擊有效範圍高，而且擊中對手以後，對手也不能夠RECOVERY迴避，造成強制倒地的效果，除了可以使用各種攻擊追擊之外，更可以JUMP CANCEL向尚未起身的對手進行第二輪的攻勢。

RECOVERY

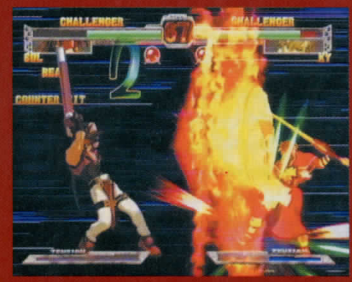
能夠與防禦匹敵的重要系統，其中不單止可以在空中回復體勢，而且更可以透過發動前後的無敵時間，阻止對手完成空中連續技，作出逆轉性的反擊。



DEAD ANGLE ATTACK

由GUARD CANCEL演變而成的系統，能夠解除防禦中的硬直，即時作出反擊，雖然無任何攻擊力，而且出招的速度不高，不過勝在有全身無敵的效果，就算攻擊的有效範圍非常有限，對手也難以反擊（JOHNNY例外），所以DEAD ANGLE ATTACK不單止可以改變攻守雙方的位置，也能夠在劣勢中取回主導。





在對手使用GATLING COMBINATION途中發動DEAD ANGLE ATTACK，不單止能夠收到反擊的效果，如果成功COUNTER對手，更可以製造追擊的機會

FORTRESS DEFENSE

具備多種特殊效果的防禦系統，除了可以防止對手利用必殺技削弱體力和增加GUARD LEVEL之外，更可以抵擋空中不能夠防禦的對空技或攻擊，製造各種反擊的機會。此外，FORTRESS DEFENSE亦可以加強防禦攻擊之後與對手保持的距離，不過硬直時間方面就會比普通防禦更長。





在DASH中使用FORTRESS DEFENSE，不單止可以有效地中斷DASH動作，而且也能夠防禦對手禁止近 接的攻擊（JOHNNY例外）

一擊必殺技

顧名思義，就是能夠以一擊的姿態，殺敗對手的攻擊，至於一擊必殺準備的有利時間，主要根據TENSION GAUGE的儲存量而彌定，在進入一擊必殺準備的狀態後，TENSION GAUGE就會變成TIME BAR，跟隨時間而下降，假如不能夠在有利時間之內，使出一擊必殺技的話，體力則會繼而下降。此外，在使用一擊必殺技之後，TENSION GAUGE也會自動消失，直至下一ROUND開始為止，一切有關TENSION GAUGE能源的攻擊亦暫時不可以使用。



一擊必殺技非但不可以CANCEL通常技，而且更不可以命中受攻擊而硬直的對手，令到一擊必殺技局限於利用無敵時間透過對手攻擊、對空，以及對手暈倒三種情況下使用

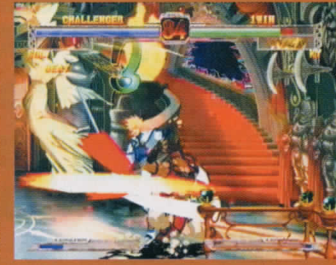
GATLING COMBINATION

能夠構成不同連係性攻擊或連續技的GATLING COMBINATION，內容基本與CAPCOM系格鬥遊戲的CHAIN COMBO差不多，同樣需要依照特定的次序輸入通常技，製造各種連續攻擊的效果，而且每位角色的GATLING COMBINATION分歧和組合也各有不同，詳情可以參閱每位角色的GATLING COMBINATION ROUTE LIST。

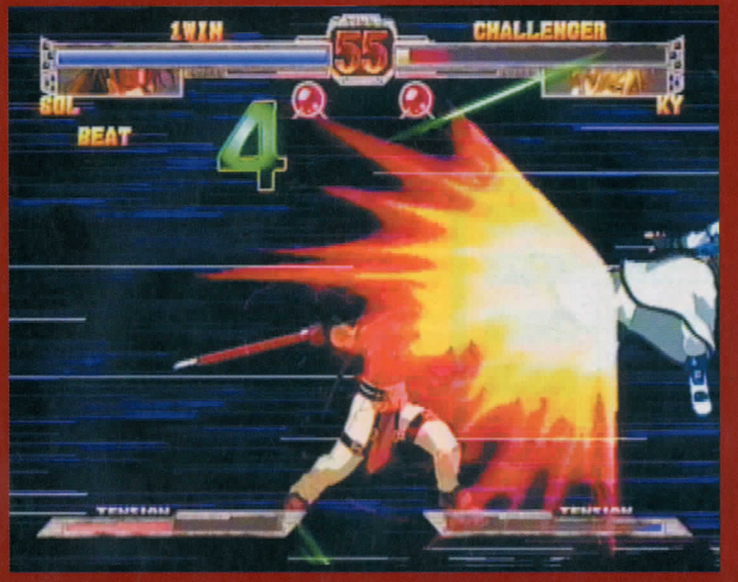
GATLING COMBINATION













相殺

攻擊與攻擊交鋒時所引發出來的現象，其中只要在相殺現象（藍色電光）出現的一瞬，迅速輸入必殺技，就可以立即解除相殺時的硬直狀態，進行反擊。





JUMP CANCEL

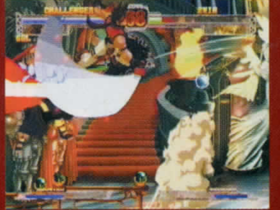
利用跳躍CANCEL特定的通常技（地面或空中攻擊）的特殊系統，除了可以比「必殺技CANCEL」更有效組織下一步行動之外，也大大減低了硬直時間所造成的風險，至於對應JUMP CANCEL的通常技，詳情可以參閱每位角色的GATLING COMBINATION ROUTE LIST。

JUST GUARD

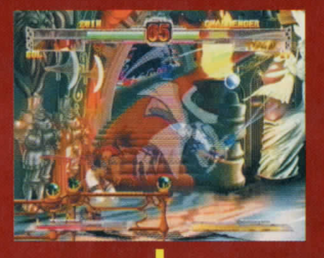
在對手攻擊近 接的一刻完成防禦狀態的特殊防禦方法，至於JUST GUARD成功之後，角色全身會發出白色的光芒，其中不單止可以縮短在防禦攻擊時所產生的硬直，更能夠在連係性的攻擊（GATLING COMBINATION > CANCEL必殺技）途中使用，即時作出反擊。







有效地利用高對空性能、對應JUMP CANCEL的通常技，迎擊由空路進攻的對手，也可以製造各種空中連續技的機會







ROMAN CANCEL

《GUILTY GEAR X》中最具特色的系統，能夠強行中斷特定攻擊的動作，連接其他不同的攻擊，組成地面或空中的連續技。此外，在不利的情況底下，ROMAN CANCEL更可以減輕虛位較大的攻擊造成的硬直。

COUNTER HIT

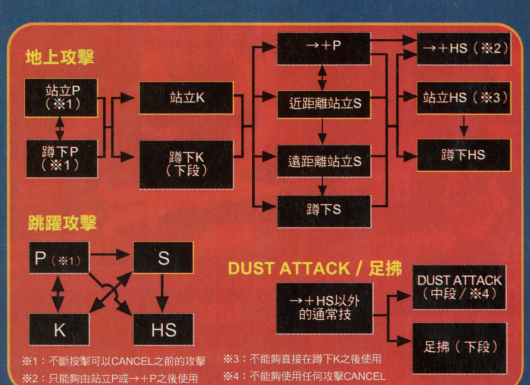
簡單來說，就是以斬、重斬，或者特定的必殺技，截擊攻擊LEVEL（*4）較大的招式，至於COUNTER HIT的最大目的，除了可以延長對手受到攻擊的硬直時間之外，更可以延長能夠RECOVERY的時間，而且招式的攻擊LEVEL越大，硬直的時間就相對越長，所以只要好好把握COUNTER HIT的特性，意外的連續技就會隨時出現。



※註4…防禦攻擊之後與對手保持的距離、受到攻擊及防禦時硬直時間的等級

SOL BADGUY



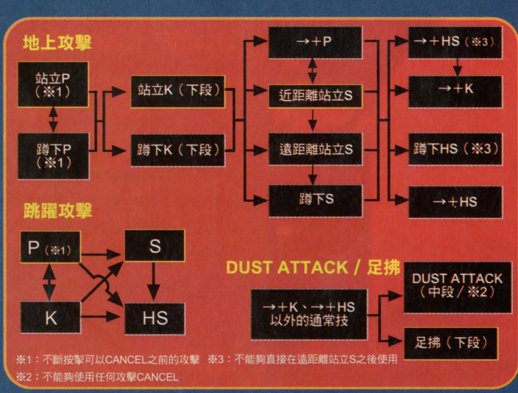


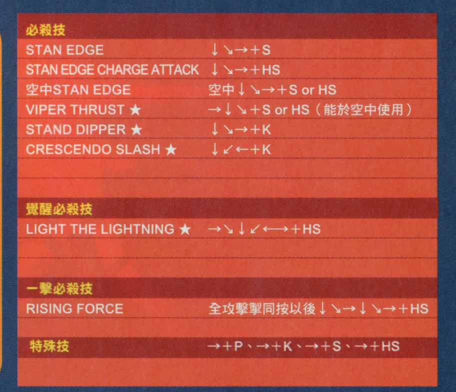


必殺技	
CANCER FRAME	↓↘→+P
VOLCANIC VIPER ★	→↓↘+S or HS（能於空中使用）
（追加攻擊）	VOLCANIC VIPER中↓↙←+K
VOLCANIC VIPER（INSTALLATION VERSION）	DRAGON INSTALLATION中→↓↘+HS
GRANDO VIPER ★	↓↙←+S
BANDIT REVOLVER ★	↓↘→+K
空中BANDIT REVOLVER	空中↓↘→+K
（追加攻擊）	BANDIT REVOLVER中按著K掣不放
RIOT STAMP ★	↓↙←+K
態度粗魯的投擲	近敵時→↓↘+K
覺醒必殺技	
大亂RAVE ★	→↘↓↙←→+HS
DRAGON INSTALLATION	↓↙←↓↙←+S
一擊必殺技	
NAPALM DEATH	全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→+HS
特殊技	→+P、→+S、→+HS

KY KISKE



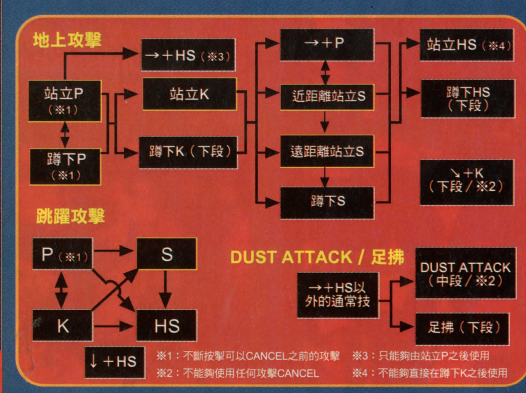




必殺技	
STAN EDGE	↓↘→+S
STAN EDGE CHARGE ATTACK	↓↘→+HS
空中STAN EDGE	空中↓↘→+S or HS
VIPER THRUST ★	→↓↘+S or HS（能於空中使用）
STAND DIPPER ★	↓↘→+K
CRESCENDO SLASH ★	↓↙←+K
覺醒必殺技	
LIGHT THE LIGHTNING ★	→↘↓↙←→+HS
一擊必殺技	
RISING FORCE	全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→+HS
特殊技	→+P、→+K、→+S、→+HS

MAY



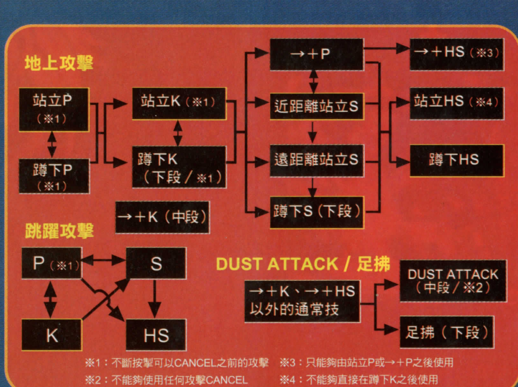




必殺技	
海豚先生・橫	←儲→+S or HS
海豚先生・縱	↓儲↑+S or HS
RESISTIVE ROLLING ★	→↓↘+S（能於空中使用）
方向轉換	方向+S
請拍手歡迎	←↙↓↘→+P or K or S or HS（按擊的時間越長，海豚的數量就越多）
OVERHEAD KICKS	→↘↓↙←+K
覺醒必殺技	
究極之 馬太 馬太 子 ★	→↘↓↙←+HS
GREAT山田ATTACK	↓↘→↓↘→+S
一擊必殺技	
MAY與愉快的同伴們	全攻擊掣同按以後，近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+HS
特殊技	→+P、→+S、→+HS、空中↓+HS、↘+K

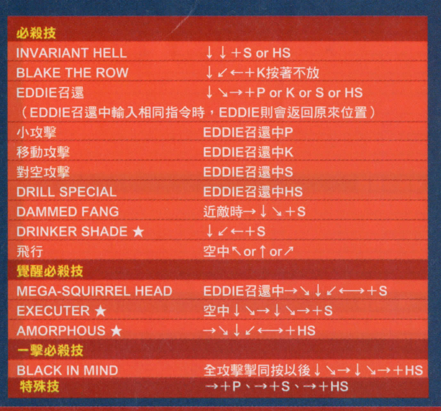
MALLIA RAGE



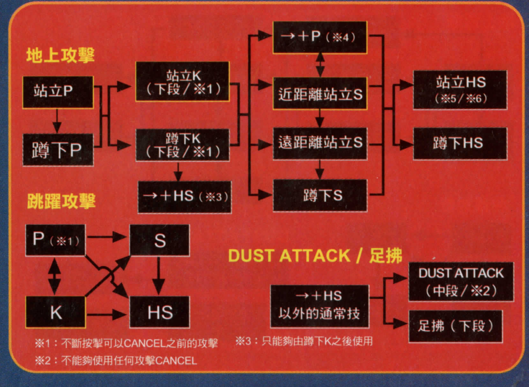




必殺技	
RUST SHAKER ★	S掣連按
高速落下	空中↓↘→+K
前轉	↓↙←+K
SECRET GARDEN	↓↙←+HS，方向+HS（最多能夠移動四次）
TANDEM TOP	↓↘→+S or HS
BUD MOON ★	空中↓↘→+P
IRON SABER ★	↓↙←+P
覺醒必殺技	
WINGER ★	↓↙←←↙↓↘→+HS
EMERALD REIN	↓↘→↓↘→+S
一擊必殺技	
IRON MAIDEN	全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→+HS
特殊技	→+P、→+K、→+S、→+HS



必殺技	
INVARIANT HELL	↓↓＋S or HS
BLAKE THE ROW	↓↙←＋K按著不放
EDDIE召還	↓↘→＋P or K or S or HS
（EDDIE召還中輸入相同指令時，EDDIE則會返回原來位置）	
小攻擊	EDDIE召還中P
移動攻擊	EDDIE召還中K
對空攻擊	EDDIE召還中S
DRILL SPECIAL	EDDIE召還中HS
DAMMED FANG	近敵時→↓↘＋S
DRINKER SHADE ★	↓↙←＋S
飛行	空中↖or↑or↗
覺醒必殺技	
MEGA-SQUIRREL HEAD	EDDIE召還中→↘↓↙←→＋S
EXECUTER ★	空中↓↘→↓↘→＋S
AMORPHOUS ★	→↘↓↙←→＋HS
一擊必殺技	
BLACK IN MIND	全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→＋HS
特殊技	→＋P、→＋S、→＋HS

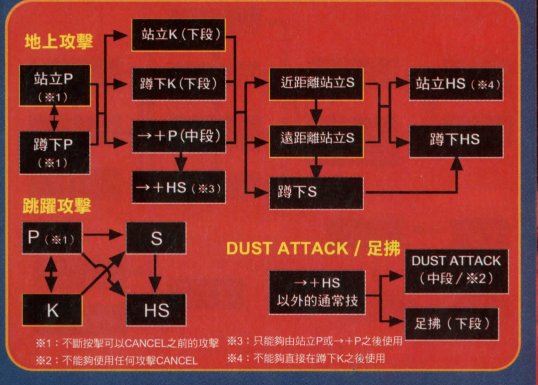




ZATO-1

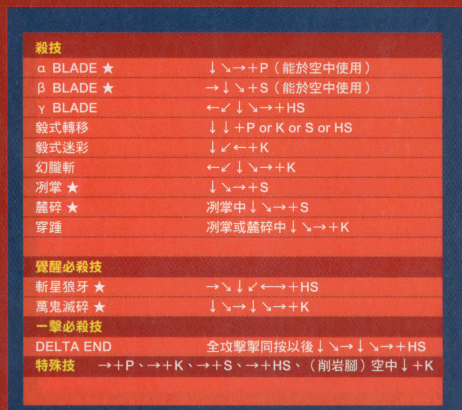


必殺技	
MEGA FIST・前方 ★	↓↘→＋P
MEGA FIST・後方 ★	↓↙←＋P
SLIDE HEAD ★	↓↘→＋S
HAMMER FALL ★	←儲→＋HS
POTEMKIN BUSTER	近敵時→↘↓↙←→＋P
HEAT KNUCKLE ★	→↓↘＋HS
HEAT EXTEND ★	HEAT KNUCKLE中→↘↓↙←＋HS
覺醒必殺技	
GIGANTAR	→↘↓↙←→＋HS
GIGANTIC BRIDE ★	GIGANTAR中←↙↓↘→←↙↓↘→＋P
一擊必殺技	
MAGNUM OPERA	全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→＋HS
特殊技	→＋P、→＋S、→＋HS

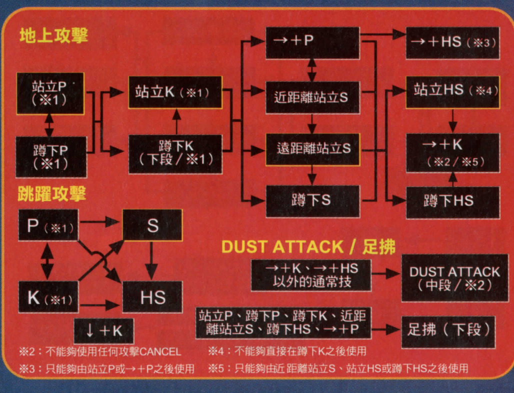




POTEMKIN

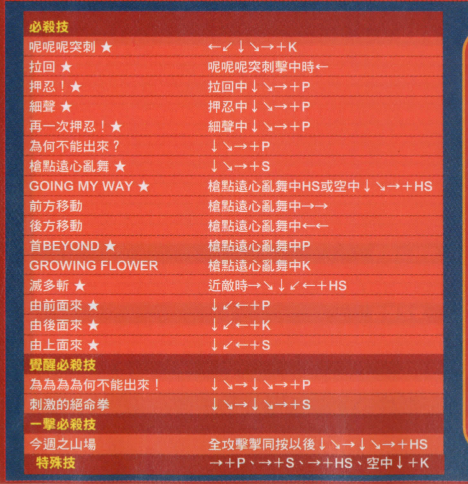


殺技	
α BLADE ★	↓↘→＋P（能於空中使用）
β BLADE ★	→↓↘＋S（能於空中使用）
γ BLADE	←↙↓↘→＋HS
毅式轉移	↓↓＋P or K or S or HS
毅式迷彩	↓↙←＋K
幻朧斬	←↙↓↘→＋K
冽掌 ★	↓↘→＋S
麓碎 ★	冽掌中↓↘→＋S
穿踵	冽掌或麓碎中↓↘→＋K
覺醒必殺技	
斬星狼牙 ★	→↘↓↙←→＋HS
萬鬼滅碎 ★	↓↘→↓↘→＋K
一擊必殺技	
DELTA END	全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→＋HS
特殊技	→＋P、→＋K、→＋S、→＋HS、（削岩腳）空中↓＋K

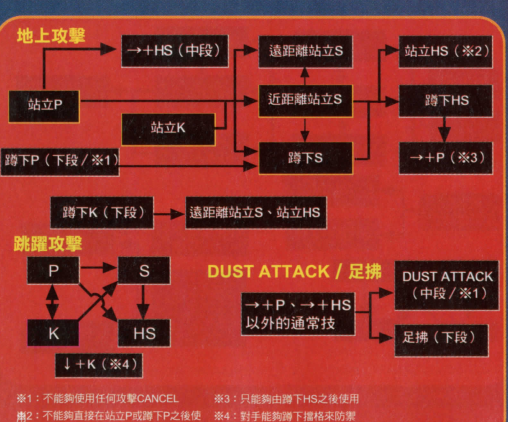


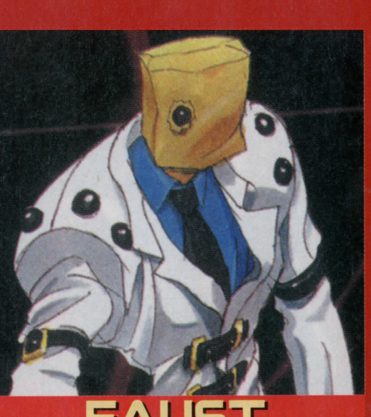


CHIPP ZANUFF



必殺技	
呢呢呢突刺 ★	←↙↓↘→＋K
拉回 ★	呢呢呢突刺擊中時←
押忍！★	拉回中↓↘→＋P
細聲 ★	押忍中↓↘→＋P
再一次押忍！★	細聲中↓↘→＋P
為何不能出來？	↓↘→＋P
槍點遠心亂舞 ★	↓↘→＋S
GOING MY WAY ★	槍點遠心亂舞中HS或空中↓↘→＋HS
前方移動	槍點遠心亂舞中→→
後方移動	槍點遠心亂舞中←←
首BEYOND ★	槍點遠心亂舞中P
GROWING FLOWER	槍點遠心亂舞中K
滅多斬 ★	近敵時→↘↓↙←＋HS
由前面來 ★	↓↙←＋P
由後面來 ★	↓↙←＋K
由上面來 ★	↓↙←＋S
覺醒必殺技	
為為為為何不能出來！	↓↘→↓↘→＋P
刺激的絕命拳	↓↘→↓↘→＋S
一擊必殺技	
今週之山場	全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→＋HS
特殊技	→＋P、→＋S、→＋HS、空中↓＋K

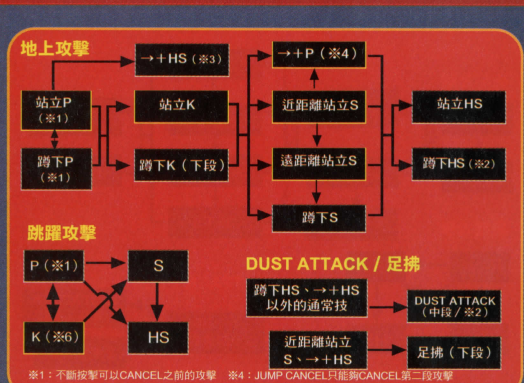




FAUST



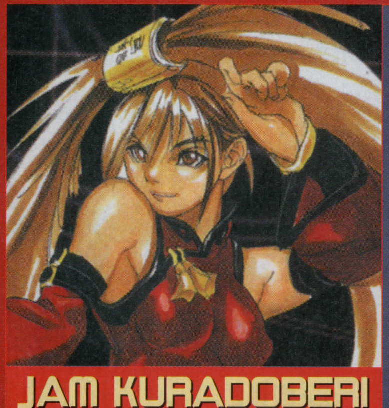
BAIKEN



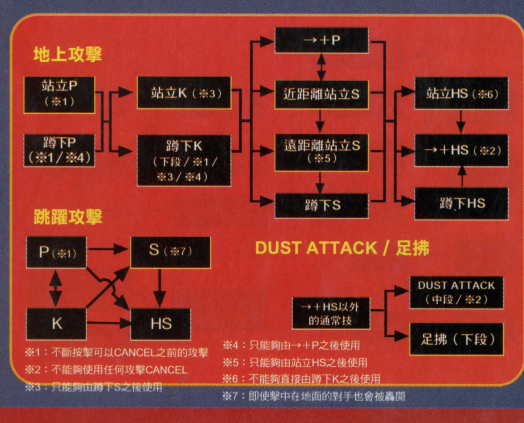
※1：不斷按掣可以CANCEL之前的攻擊
※2：不能夠使用任何攻擊CANCEL
※3：只能夠由站立P之後使用
※4：JUMP CANCEL只能夠CANCEL第二段攻擊
※5：不能夠直接由蹲下K之後使用
※6：即使擊中在地面的對手也會被轟開



必殺技	
榻榻米替	↓↘→+K（能於空中使用）
斬凶轄 ★	防禦中←↙↓+P
轉入	防禦中←↙↓+K
裂羅 ★	防禦中←↙↓+S
爵走	→↘↓↙←+K
妖斬扇 ★	空中→↓↘+S
覺醒必殺技	
連三途渡 ★	↓↘→↓↘→+S
・龜 ★	防禦中←→↘↓↙←+P
・麟 ★	防禦中←→↘↓↙←+K
・龍 ★	防禦中←→↘↓↙←+S
・鳳 ★	防禦中←→↘↓↙←+HS
一擊必殺技	
畫龍點睛	全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→+HS
特殊技	→+P、→+S、→+HS

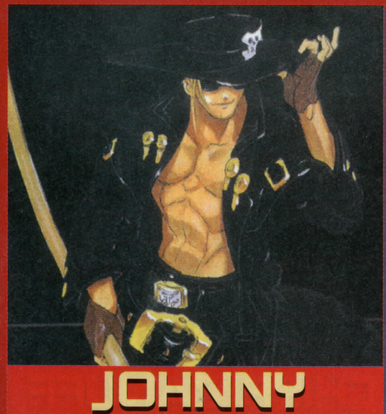


JAM KURADOBERI

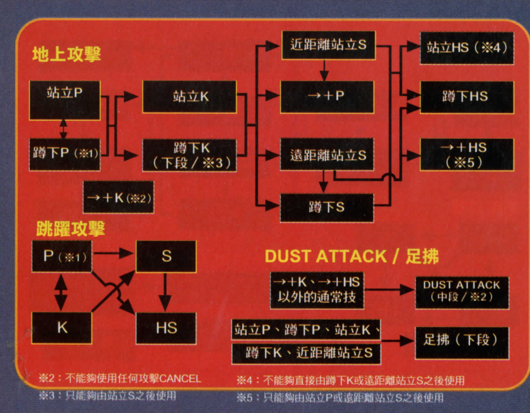


※1：不斷按掣可以CANCEL之前的攻擊
※2：不能夠使用任何攻擊CANCEL
※3：只能夠由蹲下S之後使用
※4：只能夠由→+P之後使用
※5：只能夠由站立HS之後使用
※6：不能夠直接由蹲下K之後使用
※7：即使擊中在地面的對手也會被轟開

必殺技	
祓斧	↓↙←+S
早晨風平浪靜的呼吸	↓↓+K or S or HS
龍刃 ★	↓↘→+K（能於空中使用／對應強化）
逆鱗 ★	↓↙←+K（能於空中使用／對應強化）
僉刃 樓閣 ★	→↓↘+K（能於空中使用／對應強化）
爆蹴	↓↘→+S
轉入	爆蹴中P
足拂 ★	爆蹴中K
百步沁鐘 ★	爆蹴中S
千里沁鐘 ★	爆蹴中HS
鷹嬰腳 ★	空中↓+K
覺醒必殺技	
兆腳鳳凰昇 ★	→↘↓↙←→+S
戀崩孃 ★	→↘↓↙←→+HS
一擊必殺技	
我羨惚	全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→+HS
特殊技	→+P、→+S、→+HS



JOHNNY



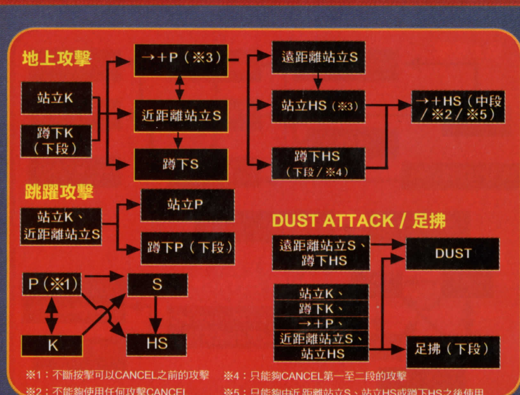
※2：不能夠使用任何攻擊CANCEL
※3：只能夠由站立S之後使用
※4：不能夠直接由蹲下K或遠距離站立S之後使用
※5：只能夠由站立P或遠距離站立S之後使用



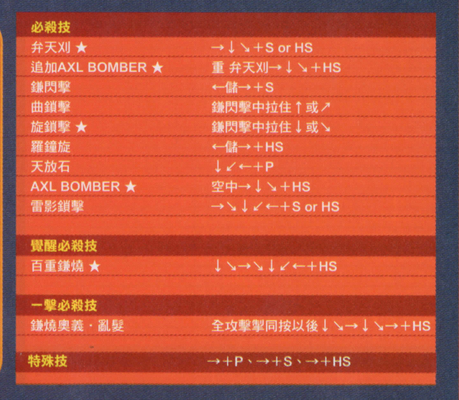
必殺技	
GLITTER IS GOLD	↓↘→+HS
BACCHUS SIGH	↓↙←+P
MIST FINER・上段 ★	↓↘→+P（能夠按著掣擺出起手架式及儲勁）
MIST FINER・中段 ★	↓↘→+K（能夠按著掣擺出起手架式及儲勁）
MIST FINER・下段 ★	↓↘→+S（能夠按著掣擺出起手架式及儲勁）
前方移動 ★	架式中→
後方移動 ★	架式中←
架式CANCEL ★	架式中HS
居合拔 ★	架式中放開按掣
DIVINE BLADE	→↓↘+S後，再按S
空中DIVINE BLADE	空中↓↘→+S
覺醒必殺技	
「這個是我的名字」	→↘↓↙←→+HS
一擊必殺技	
JOKER TRICK	全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→+HS
特殊技	→+P、→+K、→+S、→+HS



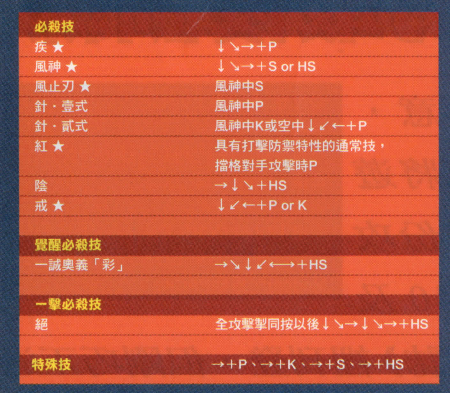
AXL LOW



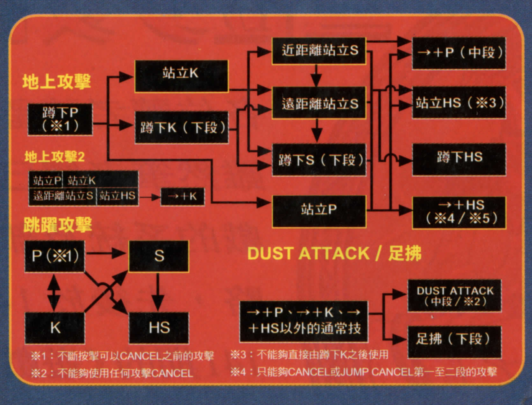
※1：不斷按掣可以CANCEL之前的攻擊
※2：不能夠使用任何攻擊CANCEL
※3：不能夠直接由蹲下K之後使用
※4：只能夠CANCEL第一至二段的攻擊
※5：只能夠由近距離站立S、站立HS或蹲下HS之後使用



必殺技	
弁天刈 ★	→↓↘+S or HS
追加AXL BOMBER ★	重 弁天刈→↓↘+HS
鎌閃擊	←儲→+S
曲鎖擊	鎌閃擊中拉住↑或↗
旋鎖擊 ★	鎌閃擊中拉住↓或↘
羅鐘旋	←儲→+HS
天放石	↓↙←+P
AXL BOMBER ★	空中→↓↘+HS
雷影鎖擊	→↘↓↙←+S or HS
覺醒必殺技	
百重鎌燒 ★	↓↘→↘↓↙←+HS
一擊必殺技	
鎌燒奧義・亂髮	全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→+HS
特殊技	→+P、→+S、→+HS



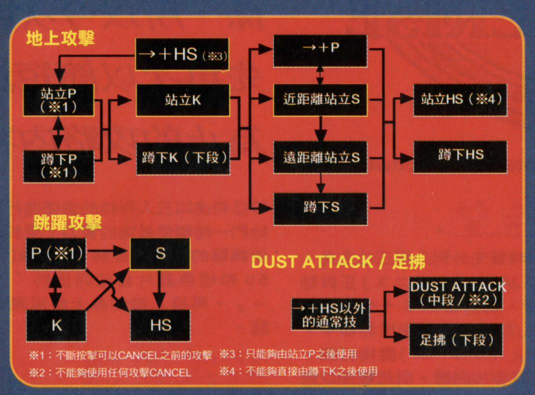
必殺技	
疾★	↓↘→+P
風神★	↓↘→+S or HS
風止刃★	風神中S
針・壹式	風神中P
針・貳式	風神中K或空中↓↙←+P
紅★	具有打擊防禦特性的通常技，擋格對手攻擊時P
陰	→↓↘+HS
戒★	↓↙←+P or K
覺醒必殺技	
一誠奥義「彩」	→↘↓↙←→+HS
一擊必殺技	
絕	全攻擊鑿同按以後↓↘→↓↘→+HS
特殊技	→+P、→+K、→+S、→+HS



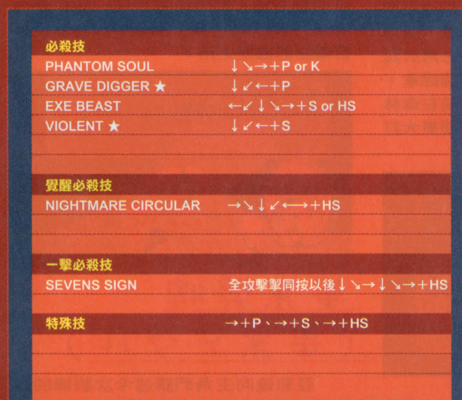




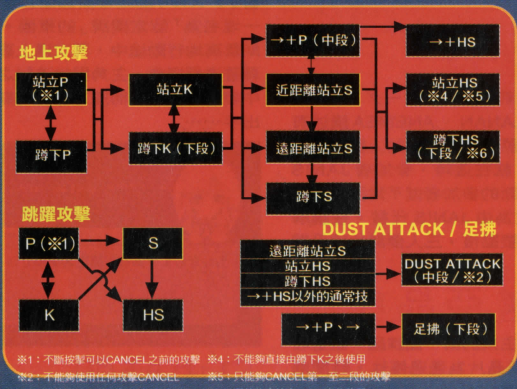
必殺技	
STINGER AIM	←儲→+S or HS（能夠按著擊儲勁）
CARCASS RIDE	↓儲↑+S or HS
BALL生成	↓↙←+P or K or S or HS
DOUBLE HEAD MORBIT★	→↓↘+S or HS
瞬間移動★	→↓↘+K
MAD STRUGGLE★	空中↓↘→+S or HS
覺醒必殺技	
DARK ANGEL	↓↙←↙↓↘→+S
RED HALE	空中↓↘→↓↘→+HS
一擊必殺技	
DIM BOUGAR	全攻擊鑿同按以後↓↘→↓↘→+HS
特殊技	→+P、→+S、→+HS





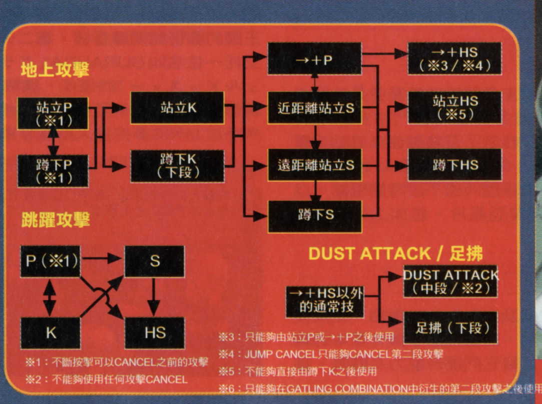


必殺技	
PHANTOM SOUL	↓↘→+P or K
GRAVE DIGGER★	↓↙←+P
EXE BEAST	←↙↓↘→+S or HS
VIOLENT★	↓↙←+S
覺醒必殺技	
NIGHTMARE CIRCULAR	→↘↓↙←→+HS
一擊必殺技	
SEVENS SIGN	全攻擊鑿同按以後↓↘→↓↘→+HS
特殊技	→+P、→+S、→+HS





必殺技	
開始是平常的光	↓↘→+S
作為捕捉魚兒時	↓↘→+HS
作為採摘果實時	←↓↙+S
成為可以暢談的對手	↓↙←+P or K or S or HS
覺醒必殺技	
LMPERIAL LAY	→↘↓↙←→+S
當屍體憤怒的時候	↘←↙↓↘→←→+P
GAMMA RAY	→←→←↙↓↘→+HS
特殊技	→+P、→+S、→+HS





TEXT:AINHO

三位少女的最後訓練



發行商 / 製造商：Victor
遊戲類型：RPG
發售日期：11 月 2 日（發售中）
售價：5800 日圓
容量：GD ROM
記憶：16 BLOCKS
對應周邊：VGA BOX、Dreamcast Modem、振動PACK

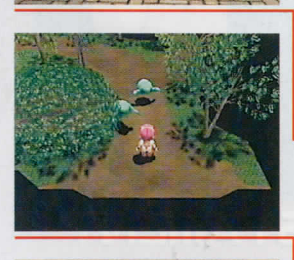
各位讀者請留意，雖然筆者經已將遊戲的系統及部份攻略，先後於 140 及 141 期的《遊戲誌》裡刊登，但剛巧正遇著本誌改革，為顧及新讀者需要的關係，所以今次將於繼續餘下攻略之前，先再次以簡短流程方式，重溫一下上回為止的攻略內容。

各懷希望

故事開始時首先分別介紹三位主角。接著畫面映出JANIS（ジャニス）正與她的母親爭吵著，因為 JANIS 十分希望自己能成為「塔」的塔主、保護世界和平，將「依布利斯」（イブリース）魔物打倒，JANIS為了打算參加訓練，但母親卻以危險為理由而加以拒絕，可是 JANIS 最後仍然不理勸告而走出屋外。至於LANAN（ラナン）和ANEMEA（アネメア）兩人，則同樣以成為「塔」的塔主為目標而正在不斷的練習。

訓練開始

訓練官亞莉達（アルナーダ）與沙羅（セイロ）向LANAN、ANEMEA講述有關訓練內容，原來參加訓練的人數必須以三人為一隊。就在這時，參加者 JANIS 求見，既然有新的參加者就不需要沙羅加入，於是便改為由 JANIS 代替。在講解了一切訓練的要點後，三人便開始接受艱辛的訓練。



收集美亞晶片

亞莉達給主角的第一個課題，就是收集1000粒美亞晶片為通過條件，時間則不設限制。正當主角踏入斯露拿森（シャナ森）時，遇上斯達姆隊（スタムチーム）的美女嘉達妮拿（カンタレ），可是她卻留下一些魔物要主角們去解決。



加工美亞晶片

亞莉達向主角說明收集美亞晶片的主要作用，是確保御使於戰鬥中有效地行動，因為戰鬥時若不召喚御使來協助攻擊的話，單憑主角的能力是難以應付魔物的。至於今次課題同樣不設時間限制，以收集3000粒美亞晶片、並加工成結晶為目的。



御使的轉職及等級提升

亞莉達談及到有效對付魔物，便需要御使們的協助，而御使除了擁有基本的職業外，還可以替它們提升能力及轉職。接著亞莉達叫三人與她的御使進行比試，讓她們一睹御使最強的實力。至於最基本御使轉職的方法，是將 100 粒紅色晶片與 50 粒橙色晶片合成而出的「ジャスバー」，再投入御使身上便可完成這次課題。

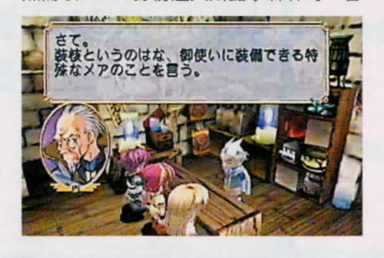
認定獎牌（認定メダル）

今次的課題是要求主角分別前往亞斯魯（アスル）高地及斯露拿森兩地，取得一塊名為「認定獎牌」的東西。主角於亞斯魯高地行動途中，再次遇上嘉達妮拿，藉著這個機會，主角與她追討之前在森林中發生的事情，而雙方在對峙期間更大打出手……



自由時間

若主角以短時間完成認定獎牌的課題，亞莉達便會給主角們二十天的自由時間，並且交給一張圖書館許可証，可前往王國的圖書館閱讀書籍。第二天，亞莉達交托一位名叫GURAHDA（グラナダ・フェルドゥスィー）的傢伙、講解「裝核」是裝備御使的特殊美亞而合成的相關資料。然而以JANIS身份進入斯露拿森林時，會看見斯達姆隊的巴莉索古（バーニング）和麗利亞（リネア）正在擊退魔物的特別劇情。



擊退魔物

第三天亞莉達帶主角來到富商古利西度（クレセント）家的後花園，得知其家中不幸被魔物入侵，二人分頭行動，可是到合流時卻沒有任何發現。就在這時，魔物突然分別從不同方向出現，二人於是各自迎擊魔物。戰勝後牠遺留一個稱作為「核心」的魔物心臟，可以當作魔法使來召喚新的御使之用。



畢業獎牌（畢業メダル）

亞莉達向主角們講述今次訓練的課題，就是前往拉基亞卡之森（ラキアカの森）的深處取得畢業獎牌。拉基亞卡之森的地形比較陰深和複雜，幸好魔物並不是過強，不過進入森林深處前卻有首腦「依布利斯」把守著，擊倒它便可安全取得畢業獎牌。



高露（コン）的鬧劇

以 JANIS 身份進入拉基亞卡之森時，遇見高露正為尋找馬斯（ヤース）而生氣，可是二人交談中再次發生口角，而高露更認為 JANIS 無理取鬧，二人因此再次大打出手。然而當 JANIS 戰勝時，

卻突然受到雷電魔法的襲擊，令 JANIS 與高露同樣倒地收場，原來馬斯誤以為聽到魔物的聲音，情急之下出手過重了……



護送古利西度

第二天清早，古利西度前來主角家裡，原來他為了出外工作，希望 JANIS 能護送他前往亞爾魯姆國（イエルム）。翌日，JANIS 準時與古利西度乘坐馬車出國。途中古利西度希望 JANIS 的訓練順利通過，使高露打消成為一塔之主的意願，不需每天冒著生命危險與魔物進行戰鬥。



實戰測試

第二位訓練官加拿法（ガーナフ）與各隊員初次見面還不久，便立即邀請每隊的其中一人，與他的御使進行實力測試。可是實戰結果的四隊中，只有高露一隊不合格，因此加拿法就決定為她們接受嚴厲的特訓，其餘隊伍則提供十天的自由時間。



高露的特訓

自由時間中，主角前往亞斯魯高地（アスル高地），探望高露一隊特訓的情況，可是進入後發覺這處地形並不如想像中的簡單，而且當中通過一條石橋時，石橋突然崩潰，使主角跌落一處不知明的地方。

當主角到達高露隊的營地時，已經看見三人因特訓疲勞過度而熟睡中了。



會見沙羅（セイロ）

今次的課題，是前往米馬古度森林（メネクト森）中的一座沙羅之塔（セイロの塔），與沙羅查詢有關任務，並且從他手上取得「塔之耳環」。當主角向沙羅詢問有關詳細的魔物、塔和米馬古度森情報時，得知塔頂的秘密，那裡存放著一粒稱為「密核」的巨大美亞晶片，是法伊馬索王國的最高技術，萬一失職給魔物入侵這些塔，塔主便會受到嚴重的處分。



擊倒1000隻魔物

下一個課題，就是在四十五天內將1000隻魔物擊倒。主角聽到時，不其然感到非常驚訝，因為這任務事實上真的有點難度及費時，單憑一人之力是絕對難以達成的，幸好加拿法隨後解釋清楚該數目實際上是三人合計成果的要求，不過各人的數量仍需要自行申報。



高露失蹤事件

一天，羅斯到主角家裡詢問高露有沒有前來，原來他正為一張今朝高露在房間留下的字條而擔憂，並希望得到主角們的協助、尋找高露回來。翌日，主角們匆忙來到GURAHDA邸（グラナダ邸），才知道高露在斯露拿森擊退魔物時，遇上了強勁的魔物而受傷。



加拿法的三隻御使

休息數天，加拿法帶領主角們到守人之廣場的六支墓碑，於塔主的先人面前，顯示出主角們的真正實力。當經過三次艱苦的戰鬥，主角們總算能獲得勝利，加拿法看見她們的實力都感到十分滿意，亦表示他的課題已全部完結和主角們正式合格。



收集十萬個美亞晶片

第三位訓練官米蘇詩（メリエ・メネンデス）叫主角們到她的房間後，為了讓主角們能夠增加作戰能力，所以決定要求主角們收集100000粒美亞晶片為今次試題，不過今次取得的晶片均要全數交給蘇詩，來作王都興建新塔的用途。



無謂的邀請

第二天，摩古（ホック・グレンデル）進來主角的家，將一張由亞爾魯姆國的卡斯法（カシャフ）所寄出的信紙交給ANEMEA，希望她能夠抽空前往與他會面。可是卡斯法邀請ANEMEA前來的主要目的，原來只是想介紹他的兒子拿查索（ラシャソ），結果ANEMEA很快便已經可以離開。

筆記測驗

今次米蘇詩所提出的課題是筆記測驗，而問題的內容全部都是與遊戲故事有關。若果其中一位測驗失敗的話，便需要進行懲罰，米蘇詩將會開動機關將她掉落一處地底中與魔物戰鬥，必須注意的是一旦三人均同時失敗時是會GAME OVER的。

沙羅之塔破壞

米蘇詩正為沙羅之塔的破壞事件而出外調查。而在事件發生後的第一天晚上，法伊馬索國突然發生強烈的地震，令熟睡中的JANIS亦驚醒過來。

尋找高露爸爸

古利西度希望她的女兒高露能夠放棄成為塔主的訓練，於是請求摩古想出一個辦法。主角們得知古利西度先生正在西馬亞台地（セネア台地）上受到魔物襲擊後，便立刻前往GURAHDA邸告訴高露，可是高露對這件事情並不擔憂，但經過主角的遊說，最後總算能成功說服高露，而她們亦安全救助古利西度，高露亦在事件結束後向爸爸作出道歉。

取得銀之鈴

今次的課題很簡單，只要前往迪度亞之廢墟（ディトアの廢墟）中拾取一個「鈴」便算訓練合格。主角成功取得「鈴」向亞莉達報到後，課題便告結束。

戰亂發生

摩古與ANEMEA到守人廣場的墓地時，加拿法亦同時出現，他說出感應到亞爾魯姆國將會發生叛亂，要求ANEMEA前往亞爾魯姆國打聽一下。可是當ANEMEA到達後，亞爾魯姆國與伊馬索國雙方已經發動戰爭，卡斯法因而挾持了她作為人質並帶往監牢中，幸好得到他的兒子救助，而卡斯法則被自己的兒子拿查索從後偷襲而喪命，叛亂事件亦因此告一段落。

體驗塔主的生活

第四位訓練官莎莉姆要求主角體驗一下塔主生活，於是叫她到沙拿斯塔（サラスの塔）中擔任七天的塔主。然而當來到訓練最後的一天，主角突然聽到塔中傳來一陣巨響。當主角趕到東之森4時，發現二隻魔物正圍著一顆紅色水晶，而且眼前更出現一位名叫「亞魯古・斯魯」（アルク・シュール）的魔族領主，主角雖然成功將他的手下擊敗，但卻被亞魯古逃掉了。











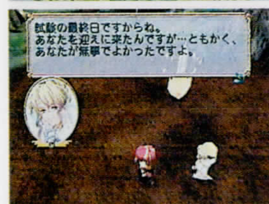














緊急會議

主角收服亞魯古的二名手下後，便與莎莉姆一起回到王都報告這件事情。在王都內，國王竟奇怪地表示認為主角們今次實在是不幸中之大幸，因為主角們對付魔法使的經驗很淺薄，這次面對如此危險的情況下仍然能夠生還，國為為此亦感到十分高興。此外，國王更提及到主角們剛巧遇上的魔物有別於過往的一般貨色，牠們是一種懂得說話、運用道具，更擁有人類智慧的高品種魔物，因此人類才會發明裝核和密核等最新技術，裝備御使身上來加強能力，以消滅這些進化了魔物。法伊馬索國以魔法使聞名，他們除了能發放出威力強大的魔法外，還能夠操控御使的行動、對付時常危害人類生命的魔物，可是現今的魔物經已再次進化了，因此國王提醒主角們應付新品種的魔物時要額外小心。接著國王命令摩古將這些情報告訴給所有「塔」的塔主，加拿法則負責告知國民，而這次會議到此亦告一段落。

摩古的試題

第二天，主角們收到王宮所寄來的信件，叫她們明天到王宮商量下一個課題。第二天，主角準時來到莎莉姆的房間中，她叫主角們轉移到摩古的房間，原來今次的課題是由摩古親自發出的。摩古向主角們講述了有關下一個課題的內容，表示魔法使是守護法伊馬索國的最大恩人，可惜







魔法使的能力不斷提升，魔物的能力也相對地不斷加強，接著便將兩顆法伊馬索國中，擁有最高能力御使「アリア・ドゥラス」的真核交給主角們，不過這顆真核亦可以在GURAHDA邸裡購買得到。摩古要求主角們在三十天的限定時間內，努力加強這名御使的能力，然後與莎莉姆進行比試。就在這時，米蘇詩來到求見摩古，她向各人說出得知一座名叫亞馬里之塔（アマニの塔）受到破壞，但現在仍未肯定是否魔物的所作所為，於是摩古便立即離開而展開調查。

摩古受了重傷

四日後，主角們於家中得知摩古因迎戰接近法伊馬索國的強大魔物時受了重傷。摩古的孫女ANEMEA帶著擔憂的心情，第一時間探望他的狀況。醫生表示他的傷勢並沒有大礙，不過需要一個寧靜的地方來休養一段時間，ANEMEA在這情況下，便決定暫時離開。第二天清早，主角們在家中吃早餐時，米蘇詩來到向大家說出一件開心的事，原來摩古已經清醒過來。主角們吃過早餐後，由於ANEMEA仍有少許工作要去做，因此JANIS便先前往摩古的房間探訪他。JANIS看見摩古一副精神的樣子後，便安心地與他交談了一會兒，JANIS表示想知道以六支塔柱守護著法伊馬索國達三十年的魔法使是誰，可是摩古已經記不起了。之後







ANEMEA來到，她看到摩古死裡逃生，忍不住哭了起來。摩古向ANEMEA表示自己既然有著「鋼之摩古」的外號，當然是不會那麼輕易死去，加上還未看到ANEMEA的婚禮，更不能就這樣白白離開……鏡頭一轉，來到伊馬索國東面的沙里之塔（シュリの塔）附近，畫面映出一位名叫亞魯卡沙魯（アルカサル）的男子，他與另一位保護亞魯古的女子迪亞多拿（ディアドラ）因不滿對方的行動正發生口角……同一時間，國王從加拿法口中得知沙里塔亦受到破壞，而塔主沙里亦戰死……下毒手的人正是亞魯卡沙魯。

放置盾核

翌日，莎莉姆連絡ANEMEA，叫主角明天來到王宮報到。到了當日，於莎莉姆的房間中，她向主角說出今次的課題，









那就是要前往米馬古度森林中設置盾核。由於之前發生過沙羅之塔受到魔物破壞的事件，以致森林裡擺放的盾核遭受損毀，因此希望得到主角們的幫助，將這些盾核回復原來面貌，而今次課題的時間則不設限制。現在米馬古度森所擺放的盾核位置，已經與以往完全不同，各盾核主要分佈於十一個區域，數量方面為二十一個，玩者可參考以下的分佈圖。假若來到森林左方空地的廣場時，會遇上一頭體力及等級同樣不高的魔物，敗擊牠後可獲得一顆光核，可用來召喚新御使。

魔物迫近王都

當主角完成設置盾核任務的回程途中，國王收到最情報，得知另一座哥巴之塔（コバの塔）亦遭破壞，塔主哥巴與六名魔法使一同戰死，並且得知亞魯卡沙魯正聯同大量魔物接近炎王之丘，稍後便會迫近至王都。正當大家相討選出一位實力





最優秀的人來阻止他繼續行動之際，斯利吾（シエン）求見，並向國王提出這件事就拜託本人身上，只要運用自己優越的奧義，就能輕易將它們一一敗擊，於是國王便接納他的申請。主角回到王都中，向莎莉姆報告有關完成放置盾核的課題後，她要求主角於這期間暫時繼續看守這些盾核，若果發現盾核受到破壞，便要進行更換。就是這樣，主角唯有再次回到米馬古度森中。當主角調查盾核時，遇上魔族另一名手下美查露（ヴァシャール），她十分喜歡主角可愛的樣子，很想嘗試與這位魔法使進行較量，並叫主角選擇是否和她遊玩。若玩者選擇與她遊玩的話，便會進行戰鬥，而這一戰即使不幸被她擊敗亦不會導致 GAME OVER。美查露主要以普通攻擊為主，每次能將己方同伴扣掉 HP200-300，注意主角使用「白兵戰」攻擊時，有可能受到她的反擊技，而受到較大的傷害。然而就算是否成功擊敗她，最後她還是會逃掉的。



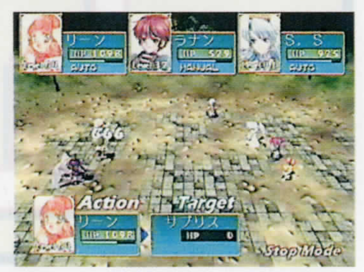


摩古的課題

主角完成連續三天看守盾核的工作後，終於收到王宮所寄來的信件，要求主角們前往王都中集合。下一個課題是摩古事前已經提及過的，那就是與莎莉姆進行對決，但主角必需最低限度能召喚一位「アリア・ドゥラス」御使方可進行，代表者為一位。主角作好準備後，便可前來摩古的房間報告，而這個亦是整個訓練的最後課題。摩古再次向主角詢問是否作好準備後，便帶領主角到守人之聖域的墓碑前進行決鬥。今次的戰鬥需要應付莎莉姆及兩位御使，御使的體力並不高，只有500左右，相信命令己方御使的攻擊便可將它們一擊致死。至於莎莉姆的體力則大約有 4000 左右，只要多點使用普通攻擊，不消一會便可輕易戰勝。







魔物入侵法伊馬索王都

主角們休息了兩天後，早上時分 LANAN 從外間聽到王都中的高層正在商討有關成為新塔主的人選，並且得知亞爾魯姆國王再次受到魔物的襲擊，而該國新任的領主拿查索則下落不明。翌日，主角於街上看見驚慌失措的莎莉姆返回王都中……第二天，主角進入米蘇詩的房間，詢問亞爾魯姆國和下一個訓練有關的資料中，才肯定亞爾魯姆國再次受到魔物襲擊一事，而加拿法已被派遣前往調查。正當主角離開這兒時摩古來到，要求米蘇詩到宮殿中，原來是拿查索來了這裡。拿查索講解了有關亞爾魯姆國的事情後，突然召喚出兩頭魔物，令各人嚇了一跳，原來拿查索前來的真正目的，是與魔族領主亞魯古．查露（アルク・シャール）聯手合作來消滅法伊馬索王都。接著主角們在家中聽到一把強烈的魔法聲音後，高露匆忙來到，表示大量魔物正在入侵法伊馬索王都，而加拿法則命令各隊員緊急召集。可是當主角來到加拿法的房間時卻找不到他，就在這時，一名魔法使突然走進來，戰鬥便隨即展開。

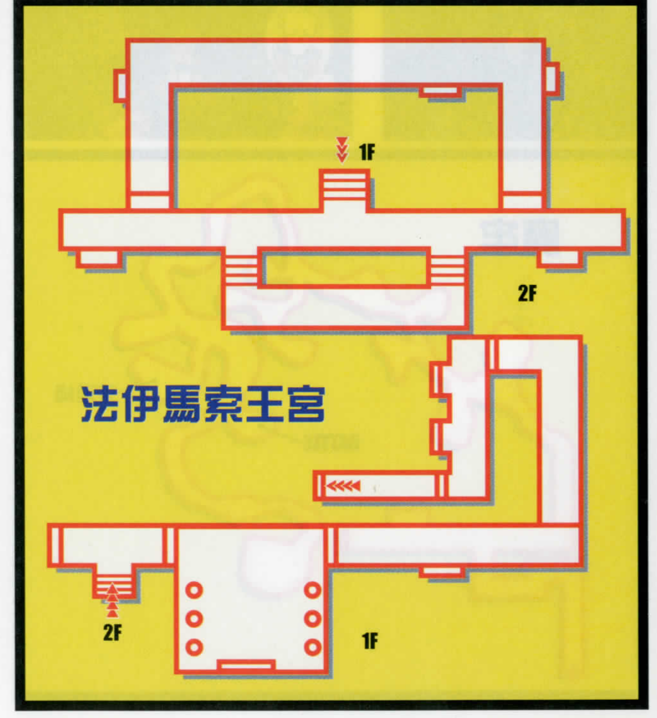
拿查索的叛亂

戰鬥結束後，主角繼續在王宮內四處打探情報，途中遇上不少敵方的魔法使及魔物。好不容易進入王宮的宮殿時，主角看見摩古和米蘇詩為了保護國王而留在這兒，於是向摩古詢問有關事件的真相，得知這事件是拿查索的叛亂所引起，而加拿法現在正率領軍隊，於城外與魔物交戰中，但是亞莉達和莎莉姆則下落不明...（玩者可以在這兒進行記錄遊戲進度）。







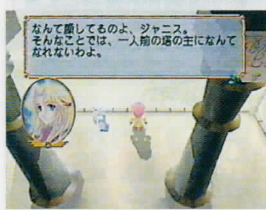














正當主角打算協助加拿法離開王都前，遇上原本屬塔主訓練隊伍之沙索（ジン），他依照拿查索的命令，召喚幾位御使與主角進行對決。今次的對手達四名之多，其中三位是御使，雖然只有HP500左右，但攻擊力非常高，有能力令主角一擊即死，因此筆者建議玩者要採用速戰速決的策略來應付這場戰鬥，己方一名御使負責使用全體攻擊魔法，另一名負責使用「白兵戰」或「突擊」，而主角則最好實行防禦指令，來減輕被對手攻擊時的損害。

作戰開始

鏡頭一轉，映出加拿法、高露與二位主角，正在王宮門前商討作戰計劃，高露一隊負責擊退街上的魔物，一位主角需負責尋找另一個方法進入王宮以了解現時的狀況、並且與國王保持聯絡，另一位主角則尋找有可能與拿查索同謀的莎莉姆。加拿法分配各人的任務後，作戰行動便正式開始。主角進入莎莉姆塔中，可是進入內部的門卻壞掉而不能進入。正當主角打算離開這兒時，看到一頭魔物從隱藏通道走進出來，接著戰鬥便隨即展開。收服它後，主角便進入這條隱藏通道展開調查，進入一條長長的通道中，遠遠看見亞莉達與一名魔物正在進行交談，當她察覺自己被主角發現後，便命令魔物來阻止主角前進，到主角戰勝時，她已逃去無縱。主角從隱藏通道來到王都內的後院，再從這裡回到宮殿中，看到莎莉姆與國王交談，這時主角立即上前指出亞莉達是魔物的同謀，原來亞莉達早已被美查露吃掉，接著主角便與她進行生死決鬥。今次的戰鬥，只需要對付美查露一人，她的體力大約6000左右，而在戰鬥時她主要會集中攻擊我方的御使，但就甚少向主角襲擊，因此需特別留意御使的體力，多點使用單體魔法來應戰會比較有利……擊敗後她留下了一顆光核，光核更變成了美查露的驅體，這個意識體向主角們談了一會之後，便從這個世界上消失了……

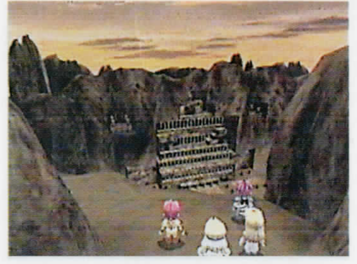


另一方面，另一名主角於街上看見莎莉姆的蹤影，於是乎便決定從後追蹤、並來到守人之聖域，究竟莎莉姆來這兒有甚麼目的呢？主角在調查中發現聖域的地下通道開啟了，相信是莎莉姆進入了這兒，進入通道的深處，途中看見不少魔物被盾核封印著，原來這處地方正是魔物的牢獄；來到深處，看到面色有點不好的莎莉姆，正在開啟另一條通往拿查索家之牢獄的隱藏通道，主角繼續從後追蹤她，當來到地下室時，看到拿查索與莎莉姆進行交談，可惜這時卻被拿查索發現，主角唯有與莎莉姆進行戰鬥。

事件結束後，三位主角平安無事回到王都中報告，國王向主角們談及王都的危機雖然暫時算是告一段落，但由於拿查索和亞魯古二人仍然在生，所以危機隨時會再次發生，因此希望主角們能擔任這次的最後任務，前往位於烏魯克峽谷（ウルハ峽谷）深處的亞魯古・查露之城（アルク・シャールの城）中，徹底地消滅他們。主角們為了法伊馬索國及全人類的安全，立刻便答應接下這次作戰任務，而米蘇詩也會一起行動，倘若主角們成功完成任務，國王便會正式認定主角們成為新一任「塔」的塔主。

向亞魯古・查露之城進發

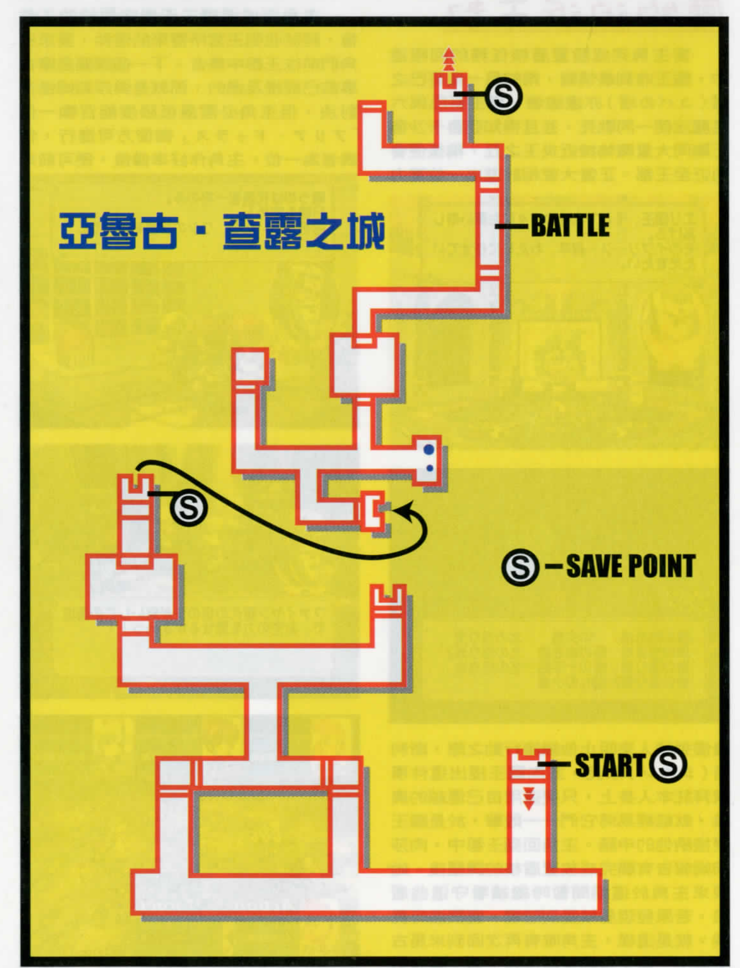
米蘇詩與主角們經過烏魯克峽谷，沿途消滅前來迎擊的魔法使徒，終於抵達魯古・查露之城的入口。正當大家尋找進入方法之際，JANIS無意間踏上一個機關，將她帶往城內，於是乎LANAN、ANEMEA和米蘇詩，唯有各自踏上另一個機關，希望盡快能夠與JANIS匯合。



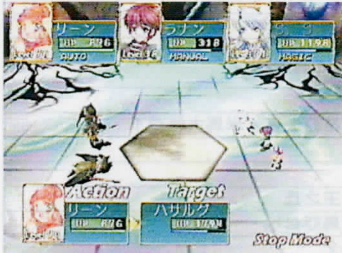
（玩者這時需要分別控制一位主角來單獨行動）當LANAN踏上「空中回廊」時，亞魯古的手下克沙魯古（ハサルグ）突然出現，並召喚兩名魔法使阻止主角繼續前進。這時LANAN聽到一把魔法聲音，兩名魔法使隨即被擊倒，原來是米蘇詩前來相助，她向LANAN表示自己會死守在這裡，要LANAN先行一步，LANAN亦只好繼續前進。當到達「命之廣場」時，看見四周放置了不少魔物的母胎，接著另一位手下利哥伊索（レベイン）出現，他向LANAN講解這地方是由他親自負責繁殖魔物的聖地，要LANAN好好尊重這處地











方，原來利哥伊索雖是與魔物一起長大，卻同時擁有人類的智慧，可惜力量強勁的背後，壽命亦會相對地縮短。其實當大地還未誕生時，魔物早已存在，不過現今已成功研製出新品種的魔物。遠古時代，偉大的魔族領主亞魯古．查露誕生，然後他便與利哥伊索合力建立這座城堡，以及取得培育魔物的新力量，這就是人類所稱的「智慧」……然而兩人的決戰仍是不能避免，他兩位御使的體力多達4000，不過其攻擊力並不高，而利哥伊索的體力則大約有5000-6000左右，不過攻擊力則同樣不算高，主要使用單體雷電魔法，唯一要注意他那種能令己方單體行動停止的技能。主角戰勝它來到城的高層後，LANAN的行動便算暫時完成。

接著玩者便輪到控制ANEMEA，在沒有甚麼特別劇情發生的情況下，她成功地與LANAN會合，至於JANIS則在經過「空中回廊」時，看見仍在對峙中的米蘇詩與利哥伊索。利哥伊索打算與米蘇詩作最後一次決勝負時，JANIS及時來到替米蘇詩作為戰鬥。戰勝後，米蘇詩向JANIS的幫忙道謝，接著JANIS便可繼續行動。三位主角平安無事會合後打算調查通往城頂的方法，這時拿查索利用升降機來到，並召喚多名魔法使與主角們進行對決。今次的戰鬥主角們需要各自應付一部份的魔法使，不過他們的等級一律都是十分之低，相信以主角們現在的實力，只需要輕輕一擊便可消滅它們。至於JANIS則需要對付首腦拿查索，他的防禦能力比較高，而體力則有大約6000-7000左右。

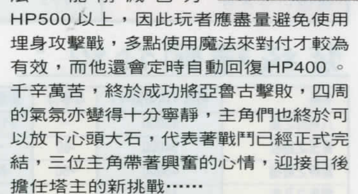






最後之戰

JANIS成功將拿查索消滅後，三位主角作最後決戰之前，米蘇詩將兩顆提高「白兵戰」攻擊系的「蒼玉」和提高魔法系的「朱玉」交給主角們，作為補充御使「アリア・ドゥラス」的能力。主角們整理一切作戰準備後(最好玩者帶備多點回復全體HP的道具)，便向最後之戰進發，來到城頂前，出現二名魔法使開啟大門來迎接主角，當進入亞魯古身處的房間，主角們終於看見他的真面目，主角們報上自己的名字後，他亦不作多餘的話，立刻與主角進行最終決鬥。亞魯古的體力多達40000-50000，攻擊力亦是遊戲中最強，他主要使出威力最強的「リゴンド」範圍冰系攻擊魔法，能削減己方HP500以上，因此玩者應盡量避免使用埋身攻擊戰，多點使用魔法來對付才較為有效，而他還會定時自動回復HP400。千辛萬苦，終於成功將亞魯古擊敗，四周的氣氛亦變得十分寧靜，主角們也終於可以放下心頭大石，代表著戰鬥已經正式完結，三位主角帶著興奮的心情，迎接日後擔任塔主的新挑戰……

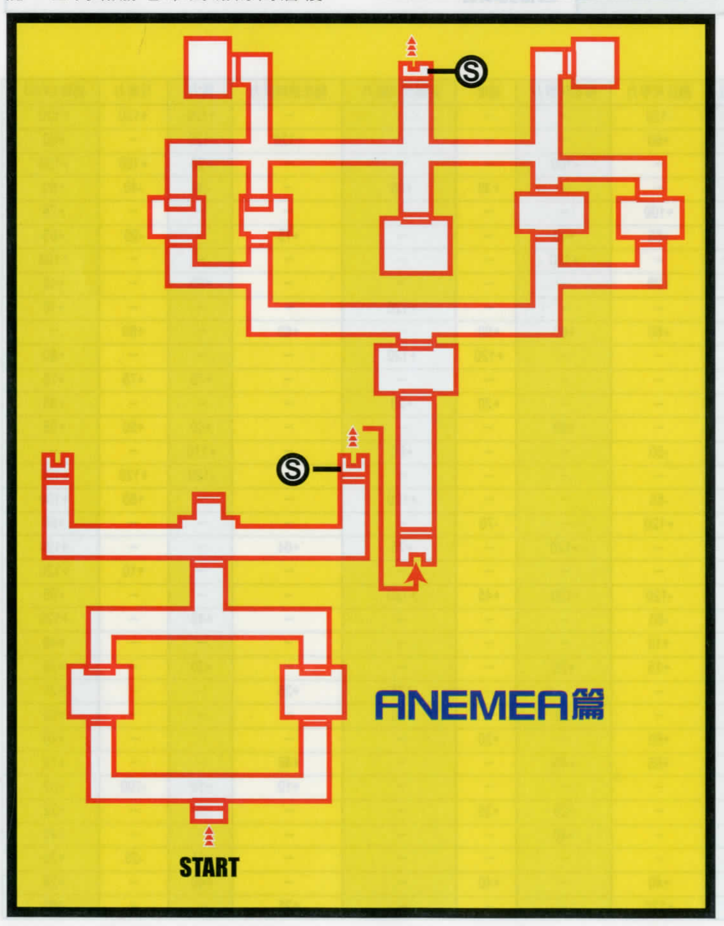


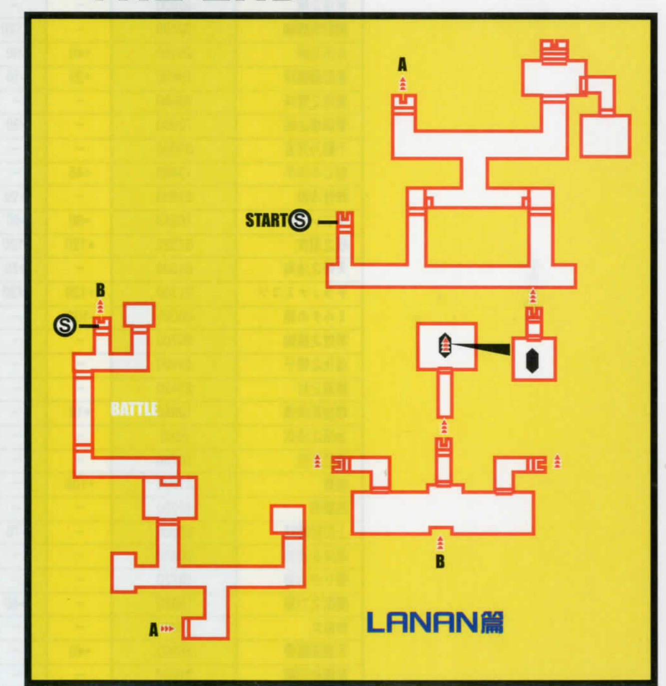






~ THE END ~





追加資料

道具出現一覽表

獲得道具	魔物名稱	出現場地
骨の器	ギス	斯露拿森１／亞斯魯高地
白銀の鏡	ベイ・ギス	孖馬山／米馬古度森２
青い星	ジョリン	斯露拿森１／亞斯魯高地
ムーンストーン	リニン	炎王之丘／拉基亞卡森
紅玉の牙	ベイジン	孖馬山／米馬古度森２
琥珀の矢尻	エルックス	斯露拿森１／亞斯魯高地
虹色の花	ソルックス	米馬古度森１／孖馬山／里斯魯濕原
黒い印章	シール	亞斯魯高地／炎王之丘
紫きのこ	デシール	亞斯魯高地（洞穴）／拉基亞卡森／米馬古度森１
オニキスの犬	ローンシア	亞斯魯高地（洞穴）
スタールビー	エクシア	孖馬山／里斯魯濕原
赤い練金藥	シクリス	亞斯魯高地（洞穴）／炎王之丘
光る皿	ニカモス	孖馬山／里斯魯濕原／西馬亞台地
銀の指輪	ヴァトグ	米馬古度森１／斯露拿森２
水色の魚	アルソトグ	孖馬山／米馬古度森２
青い鳥	イルシャ	孖馬山／米馬古度森２／斯羅荒野
輝く真珠	ソル・イルシャ	迪度亞廢墟／カリネ礦山／炎王之丘（山頂附近）
オパールの卵	ニゲス	米馬古度森２／斯羅荒野／炎王之丘（山頂附近）
珊瑚の王冠	アヴァーゲス	迪度亞廢墟／カリネ礦山／炎王之丘（山頂附近）
緑のさいころ	フェルム	迪度亞廢墟／カリネ礦山／炎王之丘（山頂附近）
金の首飾り	カニアル	カリネ礦山／炎王之丘（山頂附近）
ぬのうの爪	ヨグロル	炎王之丘（山頂附近）／烏魯克峽谷
透明な羽	フェンサー	カリネ礦山／炎王之丘（山頂附近）
ガラスの短劍	デフェンサー	炎王之丘（山頂附近）／烏魯克峽谷
猫目石	ジェア・メンカス	炎王之丘（山頂附近）／烏魯克峽谷
ひすいの猫	レクス・マルカス	烏魯克峽谷
炎の星	エクスドール	炎王之丘（山頂附近）／烏魯克峽谷
黒い玉	アルテドール	烏魯克峽谷
黄色いうさぎ	????	烏魯克峽谷

裝核種類介紹：

名稱	價格（所需晶片）	攻擊力	防禦力	魔法攻擊力	魔法防禦力	速度	武器使用能力	魔法使用能力	體力	行動力	展開COST
八角形之鏡	40000	–	+120	-120	–	–	–	–	+120	+120	+120
青玉之錫杖	54000	-60	–	+60	–	–	–	+120	-120	–	+80
雷神之戰槌	45000	+80	-80	–	-100	–	–	–	+50	+100	+120
銀色之孔雀	14800	–	–	–	–	+30	+30	–	-30	-40	+80
紅玉之王錫	26840	+100	–	+100	–	–	–	–	–	–	+75
盲目之瞳	46800	–	–	+65	+40	–	–	+75	–	-20	+65
絕對防御輪	32100	–	+120	–	+120	–	–	–	–	–	+100
炎王之劍	20100	+40	-60	+20	–	–	–	–	+90	–	+45
星型鋼鐵球	19800	+25	-10	–	–	–	+120	–	–	–	+10
萬色之寶珠	99999	–	–	+60	+60	+60	–	+60	–	+60	–
蜃氣樓之冠	72000	–	-90	–	–	+120	+120	–	–	–	+80
不動乃咒言	31000	–	–	–	–	–	–	–	+75	+75	+75
封じの小手	13400	+45	–	–	–	+20	+20	–	–	–	+35
神性冷氣	29500	–	+99	–	+99	–	–	–	+60	+50	+55
デフレクタ	76543	+80	-80	-50	–	–	+60	–	+110	–	–
妖之羽衣	67522	+120	-120	–	–	–	–	–	-120	+120	+120
天帝之法典	61500	–	+75	-55	–	–	+120	–	–	+85	+100
チラノナミコソ	91300	+120	-120	+120	–	-70	–	–	–	–	+80
ミルダの箱	68000	-100	–	–	+120	–	+75	+64	–	–	+120
常世之腕輪	96700	–	–	–	–	–	–	–	–	+10	+120
道化之帽子	49400	–	–	-120	-120	+45	+120	–	–	–	+65
破滅之杖	23430	–	–	-60	–	–	–	–	+40	–	+120
螺旋秘典儀	12660	+10	–	+10	–	–	–	–	–	–	+40
冰雨之法衣	9900	–	–	+15	+20	–	–	–	+20	–	+35
遠見之兜	16750	–	–	–	–	–	+25	+25	–	–	+25
鎧貫	21000	+100	–	–	-20	–	+30	–	–	–	+65
微塵彈	18000	–	–	+60	–	+20	–	–	–	–	+40
上位技能球	30000	–	-70	+65	+40	–	–	+40	–	–	+72
混沌之迷宮	26370	–	–	–	–	–	–	+10	+10	-100	+32
香りの小袋	18770	–	–	–	+25	+25	–	–	-50	–	+22
護衛之力揚	15680	–	+40	–	+40	–	–	–	–	–	+40
救命丸	7500	–	–	–	–	–	–	–	+45	-25	+32
天狼降臨帶	36500	+40	–	+40	–	+40	–	–	+40	–	+25
記憶封印鏡	21000	–	–	+120	–	–	–	+25	–	–	+60

魔法目錄一覽表

火炎系魔法

名稱	威力	效果
ハミル	2	同時放出三個火球攻擊目標。
ハミラ	2.5	放出巨大火球攻擊目標。
リルハミラ	3	目標站立處出現火柱。
バズミク	1.2	向目標攻擊之際同時放出魔法攻擊。

電擊系魔法

名稱	威力	效果
ガイン	1.3	放出電擊令敵方受傷。
ガイラ	1.8	強大的電擊魔法。

冰系魔法

名稱	威力	效果
シュラス	1.5	放出冷氣攻擊敵人，有機會將其暫時停止行動。

光系魔法

名稱	威力	效果
ヴァリ	3.2	向單一敵人放出激光攻擊。
リーガ	2	從目標敵人發出擴展性光線使附近敵人受傷。

能源系魔法

名稱	威力	效果
リゴンド	2.5	從使用者中心放出能量網令其受傷。
ギエルバ	2.7	用能量網將目標包圍後爆發。

無屬性魔法

名稱	威力	效果
エドラル	1.2	發起龍捲風將目標的位置移動及受到損傷。
ポップラー	0.9	吸取目標的體力。

距離系魔法

名稱	威力	效果
ハヴァル	-	將敵人引誘到指定位置。
トヴォル	-	立即從戰鬥中逃走。

美亞系魔法

名稱	威力	效果
メクア	-	將美亞結晶化，影響目標的視線。
メリアス	-	將目標變成美亞（即死）。

狀態變化魔法

名稱	威力	效果
サイス	0.5	提升攻擊力。
デイス	0.5	提升防禦及魔法防禦力。
クース	0.4	提升速度力。
マイス	0.3	提升魔法力。
オルファス	-	令目標持有的魔法效果打消。
トーレイク	-	令目標麻痺。
ルーモツク	-	令目標縮小。
シューク	-	令目標混亂。
ファーリク	-	全員不能使用魔法。
サーガンク	0.3	令目標攻擊力下降。
デーガンク	0.3	令目標防禦力及魔法防禦力下降。
クーガンク	0.3	令目標速度及武器使用能力下降。
マーガンク	0.3	令目標魔法力下降。

主角及御使魔法一覽表

JANIS

Level 1	Level 2	Level 3
ハミル 單 (12)	クース(10)	リーガ 範圍(19)
トーレイク(18)	ヴァリ 單 (18)	ガイラ 全 (20)
クーガンク(8)	シューク(16)	リルハミラ 單 (14)

LANAN

Level 1	Level 2	Level 3
ハミル 單 (12)	バズミク(16)	オルファス(8)
デーガンク(14)	トーレイク(14)	ギエルバ 範圍 (12)
—	—	ハヴァル(10)

ANEMEA

Level 1	Level 2	Level 3
シュラス 單 (12)	ガイン 全 (16)	ヴァリ 單 (19)
サーガンク(12)	エドラル 全 (14)	ガイラ 全 (21)
ポップラー 單 (22)	リーガ 範圍 (18)	リゴンド 範圍 (18)



シェリール

核咒	Level 1	Level 2	Level 3
星咒	ハミル 單 (15)	ハミル 單 (15)	ハミル 單 (25)
月咒	シュラス 單 (20)	シュラス 單 (20)	ヴァリ 單 (30)
天咒	デイス(16)	デーガンク(14)	ガイン 全 (18)
地咒	マーガンク(16)	トーレイク(18)	ポップラー 單 (24)



ジャスパー

咒核	Level 1	Level 2	Level 3
星咒	ハミル 單 (10)	ハミラ 單 (18)	リルハミラ 單 (29)
月咒	エドラル 全 (29)	オルファス(16)	シュラス 單 (20)
天咒	メクア(12)	ギエルバ 範圍 (31)	ガイン 全 (18)
地咒	マイス(14)	シューク(20)	ハヴァル(18)



シャシャル

咒核	Level 1	Level 2	Level 3
星咒	ファーリク(46)	ハミル 單 (8)	ポップラー 單 (25)
月咒	トーレイク(25)	ルーモツク(29)	シューク(34)
天咒	リゴンド 範圍 (75)	ギエルバ 範圍 (60)	ガイン 全 (50)
地咒	リーガ 範圍 (75)	リルハミラ 單 (60)	シュラス 單 (12)



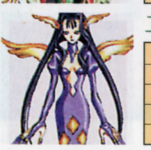
ラフリクス

咒核	Level 1	Level 2	Level 3
星咒	サイス(16)	サーガンク(16)	ハミル 單 (10)
月咒	デイス(16)	デーガンク(16)	シュラス 單 (18)
天咒	クース(16)	クーガンク(16)	ガイン 全 (18)
地咒	マイス(16)	マーガンク(16)	エドラル 全 (20)



ストラブル

咒核	Level 1	Level 2	Level 3
星咒	サイス(18)	デイス(18)	マイス(18)
月咒	ハミル 單 (16)	シュラス 單 (16)	ハミラ 單 (16)
天咒	デーガンク(17)	マーガンク(17)	サーガンク(21)
地咒	バズミク(19)	オルファス(16)	ハヴァル(15)



エーリン

咒核	Level 1	Level 2	Level 3
星咒	ハミル 單(10)	ガイン(19)	ハミラ 單(15)
月咒	エドラル 全 (16)	バズミク(18)	ヴァリ 單 (210
天咒	ガイン 全 (25)	リーガ 範圍(25)	ポップラー 單 (16)
地咒	オルファス(13)	トヴォル(13)	ファーリク(10)



ラウラミル

咒核	Level 1	Level 2	Level 3
星咒	ファーリク(25)	ファーリク(20)	ファーリク(15)
月咒	オルファス(20)	オルファス(14)	オルファス(8)
天咒	ハヴァル(16)	ハヴァル(12)	ハヴァル(8)
地咒	サイス(18)	サイス(16)	サイス(14)



ユザルハル

咒核	Level 1	Level 2	Level 3
星咒	トーレイク(20)	ルーモツク(16)	シューク(14)
月咒	ハミラ 單 (18)	ハミラ 單 (14)	シュラス 單 (10)
天咒	ガイン 全 (21)	ガイン 全 (14)	ガイン 全 (9)
地咒	エドラル 全 (12)	バズミク(10)	リゴンド 範圍 (25)



アルタイト

咒核	Level 1	Level 2	Level 3
星咒	ハミル 單 (16)	ハミラ 單 (12)	リルハミラ 單 (8)
月咒	シュラス 單 (16)	ガイン 全 (12)	ガイン 全 (8)
天咒	サイス(14)	サーガンク(10)	シューク(10)
地咒	トヴォル(12)	ファーリク(12)	オルファス(12)



ディオーヌ

咒核	Level 1	Level 2	Level 3
星咒	ヴァリ 單 (20)	ヴァリ 單 (15)	ヴァリ 單 (10)
月咒	ヴァリ 單 (19)	ヴァリ 單 (14)	ヴァリ 單 (9)
天咒	ヴァリ 單 (18)	ヴァリ 單 (13)	ヴァリ 單 (8)
地咒	ポップラー 單 (14)	クーガンク(7)	クーガンク(4)



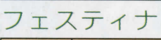
サプリス

咒核	Level 1	Level 2	Level 3
星咒	ハミル 單 (3)	シュラス 單 (3)	ポップラー 單 (3)
月咒	リーガ 範圍 (19)	リゴンド 範圍 (14)	ガイラ 全 (9)
天咒	リゴンド 範圍 (17)	ガイラ 全 (15)	リーガ 範圍 (10)
地咒	ファーリク(8)	トヴォル(6)	オルファス(4)



アリア・ドゥラス

咒核	Level 1	Level 2	Level 3
星咒	メリアス(30)	メリアス(24)	メリアス(18)
月咒	リルハミラ 單 (15)	ヴァリ 單 (10)	シュラス 單 (6)
天咒	ルーモツク(14)	トーレイク(9)	シューク(6)
地咒	ガイラ 全 (10)	ガイラ 全 (9)	ガイラ 全 (8)



フェスティナ

咒核	Level 1	Level 2	Level 3
星咒	ハミル 單 (10)	ハミル 單 (8)	ハミル 單 (4)
月咒	メクア(12)	ガイン 全 (6)	ハヴァル(2)
天咒	マーガンク(11)	シュラス 單 (5)	トーレイク(2)
地咒	ヴァリ 單 (17)	ポップラー 單 (9)	エドラル 全 (2)

*（單）－單體攻擊魔法、（範圍）－範圍攻擊魔法、（全）－全體攻擊魔法
*括號內的數字，代表所需美亞消費的數量。



CHICKEN RUN 咪走雞

發行商/製造商:Eidos Interactive
遊戲類型: ACT
推出日期:11 月22 日
售價: 39.99 美元
容量: GD ROM
記憶:10 BLOCK
對應周邊: 無

TEXT:綿羊大王

動畫和電影迷相們也曾經被早前《超級無敵掌門狗》一套泥膠動畫迷倒、而屬於同一系列的《咪走雞》亦在票房上得到不俗的成績。現在這套傑作被遊戲化回來了！遊戲如電影製作一樣出色，大家千祈咪走雞！我們為大家送上完美攻略！

《咪走雞》檔案



導演Dir ：彼得諾特(Peter Lord)
片長 ： 98 mins
公映日期 ：2000 年9 月28 日
片種Type ： 動 畫
級數 ： 2a



咪走雞??

大家也知道《超級無敵掌門狗》就是《咪走雞》的前身吧，見《掌門狗》如此成功，在電影上映之前大部份支持者已對咪走雞下一定分數打底，《咪走雞》也沒有令各位觀眾失望，電影好評如潮，在詢眾要求之下電影被遊戲化，《咪走雞》在Dreamcast上表演也出色，遊戲實在優秀，如果早前錯過該電影的讀者也不妨嘗試《咪走雞》這個遊戲，保證你有意外驚喜。

肥雞們與飛雞的故事

故事發生在50 年代英國約克郡一座養雞場，農場內所有不事生產雞蛋的成員也會被烹調為燒雞，一群肥雞每天過著心力交瘁的集中營日子，每天只想逃到外面的世界。他們一次又一次同心合力地策劃逃亡計劃，希望有一天能一起逃出生天，到達那從雞欄角度看上去是烏托邦的彼方，遺憾他們每次也被農場看門狗所發現，每一次計劃也遭滑鐵盧。不過雞群精神領袖「珍姐」與一班同胞們早下定決心，要改變有一天被捧到砧板上的命運，不過屢次失敗後「珍姐」和同伴們也開始氣餒。正當那時候，天上驟眼飛過一隻自稱從美國羅德島飛來的紅毛公雞「洛奇」，「洛奇」遇上意外掉到農場內，倒在「珍姐」面前，「珍姐」於是拜托「洛奇」在養傷期間教導他們飛翔要訣，逃亡計劃又再回到軌道，可是洛奇原來一直也在說大話...之後的劇情就一路追看我們的攻略一起感受吧，劇情保證精采。



走雞逐隻睇

珍姐
雞群的精神領袖，負責策劃每一個逃亡計劃



洛奇
自稱從美國羅德島飛來的紅毛公雞，表面幫助雞群逃亡



卓迪太太
唯利是圖，掌握農場全權，欺壓雞群的主凶



Mac
雞群的軍師，指引珍姐每個逃亡要領



Flower
身為軍人為榮的雞



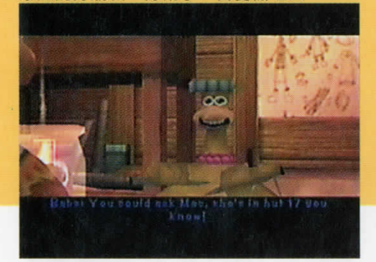
守門狗
農場的守衛，逃亡的障礙者



卓迪先生
農場的主人，微微察覺雞群們擁有高超智慧，懷疑雞群們有組織逃亡，不過礙於太太雌威，調查不了了之



Babe
珍姐的好朋友，好幫手，喜愛織毛衣



老鼠兄弟
在農場寄居，以雞蛋為條件幫助雞群們



遊戲開始

《咪走雞》是一隻美版遊戲，遊戲當然以英文顯示，各位英文程度有一定程度的讀者相信也不用我花太多筆墨介紹遊戲基本模式吧，只要在menu 選Begin the game遊戲便開始。所有遊戲機能選項，記錄、讀取盡在1 號雞舍內選擇，在迷你遊戲內取得好成績會拿到獎章，你可在Medals 一欄內欣賞得到的獎章。在VIEW MOIVES 和VIEW PICTURE GALLERY兩個項目內可以欣賞曾經在遊戲內出現的電影片段與及在遊戲內獲得的圖畫(pic)。

操作

ANALOG	移動
方向鍵	轉換視點
X 鍵	調查，使用道具
Y 鍵	Menu
A 鍵	跳躍，跳躍中再按可二段跳
B 鍵	拋荳芽(sprout)
L 鍵	轉換道具
R 鍵	碎步移動

第一次逃亡計劃

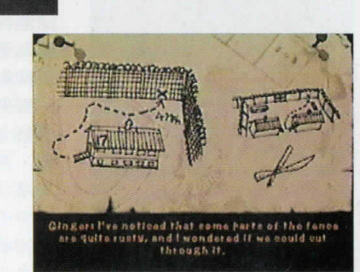
第一階段——合成剪刀

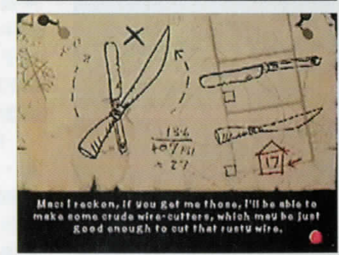
策劃人:珍姐、Mac
地點:雞舍
目標:鐮刀(shears)，小刀(knife)
障礙者:守門狗

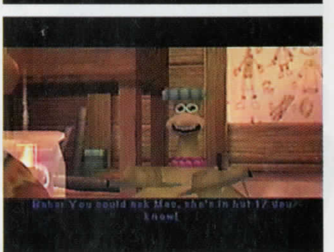
計劃內容:雖然逃亡多次均失敗告吹，不過珍姐仍然沒有氣餒，再次計劃逃走。今次打算假扮成卓迪太太逃亡，中途解放其他成員。珍姐先要越過圍欄潛到卓迪太太房子才能盜取必要道具，於是到17 號雞舍找過雞群智囊Mac 商議。Mac 提議珍姐先找尋鐮刀(shears)和小刀(knife)，好將之合成剪刀，用以剪開圍欄潛入卓迪先生屋園範圍內。

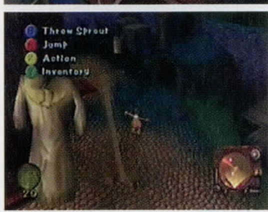
備忘:珍姐第一次行動，建議先在這裡好好學習各種技術，珍姐現階段可活動範圍只限於1 號，2號，16號和17號四個雞舍附近地帶。這裡有兩條看門狗，他們會無定向地四周巡視，小心利用碎步移動、轉換視點以及必要時靠牆偵察後方的情形，不要被它們發現，否則便要從上一次讀碟後的地方再開始，並會被它們奪去其中一個道具。如被狗隻發現後可以拋sprout 到另一邊引開它們主意，它們會貪吃追sprout 去，那麼珍姐便可以繼續行動。

先在這個正方範圍內搜索，珍姐可以找到在一些sprout，這樣之後行動就方便多了，又可在雞舍一旁撿到地圖，請以之對照我們的地圖，遊戲會簡單得多。之後到1 號雞舍附近可找到shears ，在16 號雞舍內可找到小刀，任務簡單完成，珍姐可回到17 號雞舍準備行動。

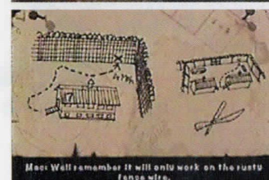




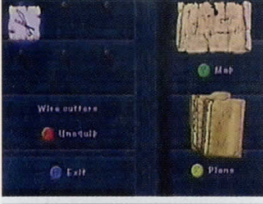
















第二階段——潛入行動

策劃人:珍姐，Mac ，Babe
目標:裙子(Dress)，長靴(Boots)，手套(Gloves)，棍子(Poles)
地點:卓迪先生屋園
障礙者:卓迪先生，卓迪太太，看門狗

計劃內容:珍姐成功合成剪刀，第二階段行動開始，目標潛入卓迪先生屋園內竊取偽裝必須道具。

備忘:珍姐先按L 鍵裝備剪刀，剪開靠向17 號雞舍一個角落(地圖有cut 字的地方)的圍欄，潛入了卓迪先生的屋園，那裡守衛森嚴，離圍欄不遠就遇上巡邏中的卓迪先生，不過他反應十分遲頓，即使被他發現只須走快兩步已可逃脫，這裡實際要提防的也不過是那些看門狗，看門狗只有一隻，多在近房子一帶走動，被發現後用sprout 引開它到另一邊便等如進入無人之境，可大肆搜掠。真正遇上危險時珍姐可以逃到有安全(safe)一字的木箱中，那裡百份百安全，躲入內後任何人和狗也捉不到珍姐，可在木箱內待他們離去後再行動。

小心行動，珍姐在圍欄對邊的樓梯發現手套(golves)，不過卓迪太太不時出入旁邊的門巡察，珍姐要耐心等待卓迪太太進房子後才可趕快拿取手套。珍姐可在走過門旁的通道撿起一幅圖片pic ，留待在gallery 收看。

珍姐之後貼著房子前進，在附近的小屋旁找到另一幅地圖和棒子poles ，四件道具齊了兩件，珍姐繼續行動，點牆去到後園入口。

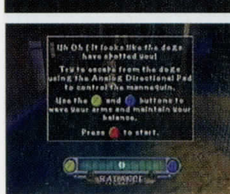
入後園內，卓迪太太每隔一會兒便探頭到房子外面張望，珍姐步步為營到房子對面，離開卓迪太太視線範圍。不料走到另一邊又遇上一條熟睡的守門狗，珍姐驚險地碎步越過看門狗，在後門前取得長靴，再碎步離開，這樣一來就只剩下裙子。珍姐定睛發現裙子就在後園中心，珍姐靜待時機避過卓迪太太的視線，這時可先裝備剪刀，乘卓迪太太不留神時一矢箭的衝到庭園中心，剪斷掛起裙子的繩，撿起裙子火速離開，如被發現也可以簡單的以sprout 引開守門狗注意逃離庭園。

珍姐集齊所有道具回到雞舍範圍，到16 號雞舍，將所有道具都交到擅長紡織的Babe 手上，製成一件偽裝衣，萬事俱備，逃亡行動準備就緒。













第三階段——第一次大逃亡

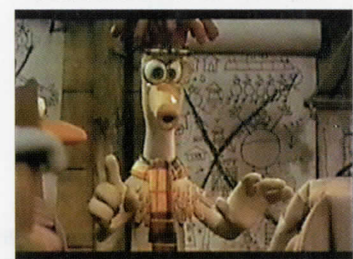
計劃內容:Babe 成功製起偽裝衣，珍姐聯同一眾肥雞偽裝成卓迪太太，逃走正式開始，正功踏離農場，不過守門狗發覺事見可疑，開始從後面追趕假冒成卓迪太太的肥雞們。

備忘:這舞台是一個迷你遊戲，玩家要用Analog 幫助肥雞們往下方逃走，在途中以X 鍵和B 鍵調較左右重心，保持重心平衡(中間點)。平衡失敗人會極端偏到一方去，狗隻會懷疑，起勢追趕，被追到逃亡便算失敗，不過就可以多看一段電影片段，所以失敗一次也不是壞事。逃亡中途你會發現一些閃亮的門，走到那裡可解放被困的雞隻，不過對遊戲沒有幫助，不用特意拯救。一路逃走到畫面最下方便算成功。

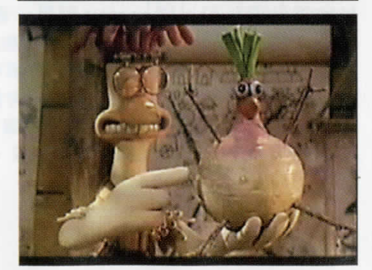


第一次逃亡計劃結果短報

雖然偽裝成功，不過守門狗觸覺敏銳，珍姐們最終仍然失敗收場，珍姐感到氣餒，同時天空突然一道雞影飛過，農場天空上掉下一隻自稱從美國羅德島飛來的紅毛公雞「洛奇」，珍姐又開始感到時有轉機，拜托「洛奇」在養傷期間教導農場內的肥雞們如何飛翔，離開農場，展開第二次逃亡計劃。











第二次逃亡計劃

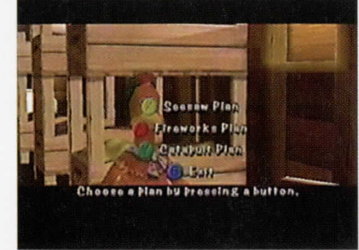
第一階段——三個逃亡方案

策劃人:珍姐，Mac ，洛奇
地點:17 號雞舍

計劃內容:珍姐得到從天而降的洛奇協助，滿以為肥雞們可學曉飛空，不過都是失敗收場，Mac經過計算後推測肥雞們欠缺飛翔的騰空力，珍姐於是又想出三個方案幫助雞群們騰空飛翔，逃離農場。

備忘:第二次逃亡一開始時珍姐走到Mac 所在的17 號雞舍，Mac 告訴珍姐今次逃亡的三個方案——Seesaw Plan 、Fireworks Plan 和Cntnpult plan。珍姐了解三個案後便可以實際行動，準備大逃亡。

第二階段——大逃亡行動



方案一:搖搖板逃亡計劃 Cntnpult plan

Mac: However, we're going to need a big weight to drop onto the seesaw and jettison us over the fence.

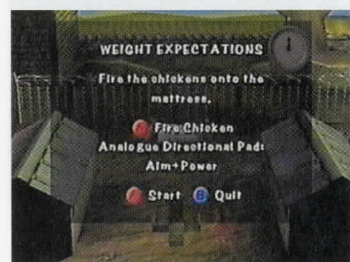
目標: 鉛垂 weight
障礙者: 卓迪太太，卓迪先生，守門狗
地點: 整個農場

備忘: 要實踐Seesaw Plan必須取得鉛垂，珍姐須回到庭園，然後到鐵欄對面，在safe的小木箱旁邊，珍姐會見到卓迪太太不時在房間出出入入，鉛垂就在屋子裡。可乘卓迪太太轉身回房間後鑽身入門。房間內門前有個可推動的小台子，先上前推走在小台子軌道上的箱架，再推小台子到牆邊，珍姐便可以小台子為踏台跳上木架取得weight 鉛垂，完成這個方案的準備。珍姐也可在木架上須道拿取火柴matches ，以備下一個方案之用。接著回到11 號雞舍，方案一大逃走開始。

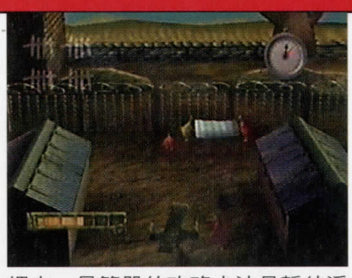




方案一逃走報告



組合成彈射器後，方案一逃亡迷你遊戲正式開始。畫面上有四個浮桶在湖上漂浮，你須用 Analog 左右控制方向，上下控制力度，將肥雞們彈到浮桶上，讓他們到達岸邊逃走。緊記一個浮桶只可容納一隻肥雞，不然先至的一隻會掉到水



裡去。最簡單的攻略方法是靜待浮桶移到中間線上，按至最大力度便可簡單地將肥雞射到最遠一個桶去，而只要稍微減輕力度就可以將肥雞射到較近一個桶上，十分簡單。成功將20 隻雞送走便算成功，可轉移實行另一方案。

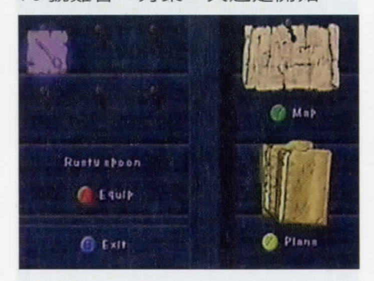
方案二: 火箭飛雞逃亡計劃 Firework Plan

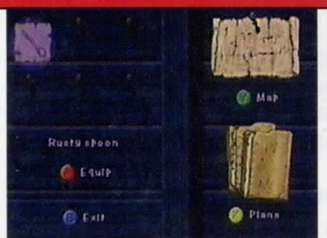


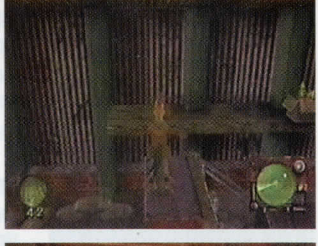
目標: 火柴(matches)，煙花(Fireworks)
障礙者: 卓迪太太，卓迪先生，守門狗
地點: 整個農場

備忘: 珍姐在方案一時已經在卓迪太太的房間內找到火柴，所以餘下必須的只有煙花。珍姐先在3 號雞舍找到一隻匙spoon ，接著以匙翻開14 號雞舍旁角落的泥土(有use spoon字樣的地方)，穿過地道到達卓迪先生的荒地。在入口不遠處一個塔底，珍姐先找到一部有助完成方案三的滑輪車，然後再行動，在欄對面找到一間房子，跳上旁邊的箱子，從窗口(地圖上有climb 字樣)潛入房子內。

在房子內，有好幾個可以拉動的制，先將最左邊的箱子推到起重機的雙臂上，再拉動最右邊的制，然後跳到車上按制，再跳落車拉動起重機旁的制便大功告成。起重機雙臂會舉起，珍姐便可以攀上木架再借助箱子做腳踏跳到對面，拿取煙花，方案二準備完成。接著回到16 號雞舍，方案二大逃走開始。





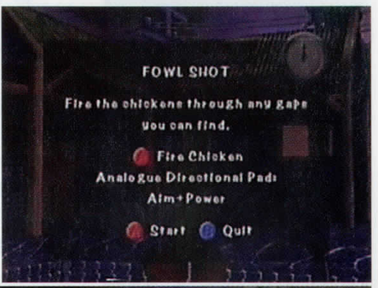


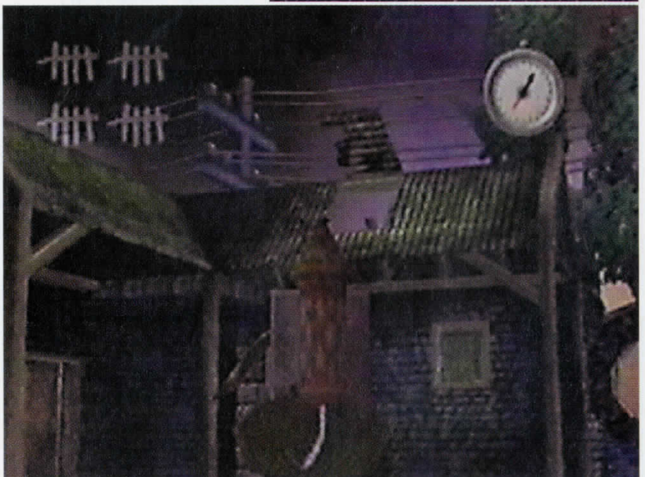




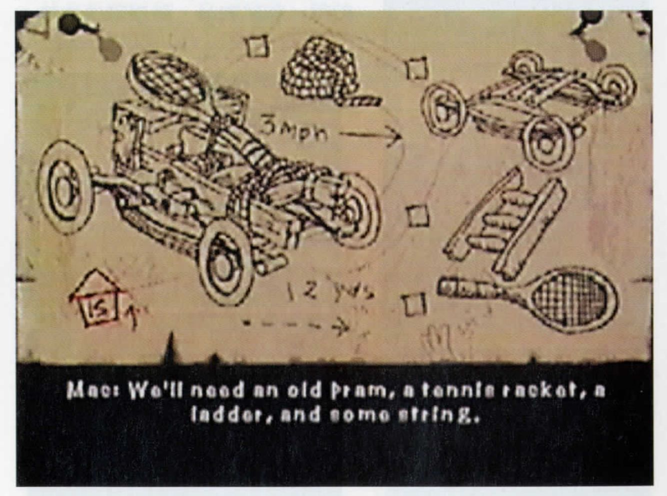
方案二逃走報告:

組合成火箭射器後，逃亡開始，又一隻迷你遊戲。你須用 Analog 控制方向，然後按A制發射肥雞們進門、窗口等等出口助他們逃出農場，不過要留意各個出口會不時開合。成功將20隻雞送走便算成功，可轉移實行另一方案。





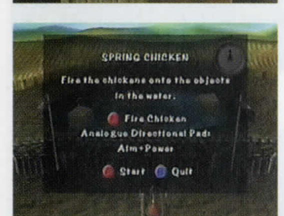
方案三: 彈彈跳逃亡計劃 Seesaw Plan

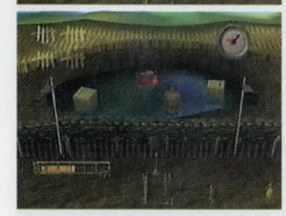




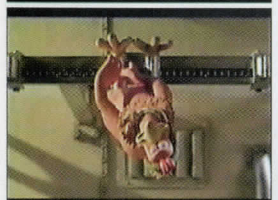


















目標:樹枝cord，梯子Ladder，網球拍Tennis Cracket，滑輪車Prim Chassls
障礙者:卓迪太太，卓迪先生，守門狗
地點:整個農場

備忘:珍姐早前在荒地已經拿到滑輪車Prim Chassls，再回荒地，通過荒地旁邊的管道到達雜物地區，這裡很有多隻守門狗，safe的安全地也很多，不過還是要小心。先一氣地直線走到地區最盡頭，那裡有一道通到屋子內的樓梯。入內，珍姐發現一個小地台，於是將之推到地上，自己也跟著跳到下邊。跳到下邊，珍姐發現一道梯子，正好合用，將先前的地台推到梯子旁，再跳上去，拿到梯子ladder。

剩下兩樣東西，珍姐再回到之前的地方搜索，再一次回去卓迪先生的後園。後園的狗踏著的不就是網球拍??但要怎麼拿呢??珍姐先到附近找找用得著的道具，在附近巧合地發現繩索cord，之後幾番思索，先以碎步移動拾起後門前的骨頭，再裝備之，之後悄悄地以骨頭換走守門狗的網球拍，集齊所有道具，方案三準備完成。接著回到15號雞舍，方案三大逃走開始。

方案三逃走報告:

又一個迷你遊戲，畫面中間會有兩隻雞拍檔拿著彈床將你發射的雞彈到外面去，你須用Analog左右控制方向，以上下方向控制力度，利用組合成的彈射器正確地將肥雞們射到彈床上，助他們逃走，成功將20隻雞送走便算成功。

第二次逃亡報告

雖然各個逃亡方案初步成功，可是由於守門狗的阻礙，各個方案失敗而回。由於近期市場不景，卓迪太太還打算放棄雞毛算皮的農場生意，最近她購入一部製餡餅機，打算殺雞取卵，將所有雞殺掉製成餡餅出售。被卓迪先生視為眼中釘、領導雞群逃亡的主謀人珍姐，被卓迪先生捉個正著，作為餡餅機的第一個試驗品，珍姐極度危險。

特別事項——餡餅事件





策劃人:卓迪先生，卓迪太太
障礙者:洛奇，珍姐
地點:餡餅機內

詳細內容:為測試餡餅機，卓迪先生把珍姐丟到餡餅機內，珍姐命懸一線，幸有洛奇前來救駕，洛奇也跳到餡餅機內，拯救珍姐。

備忘:迷你動作遊戲，一開始洛奇在輸送帶上，你需要借餡餅彈起，跳過畫個上面的鋸齒輪前進，然後會有傳送器送你到另一邊，傳送途中也有齒輪阻擬，可簡單避過。

齒輪陣之後是刀閘陣，地帶上有刀片不斷下，要把握時間衝過刀片陣。最後則是醬油陣，閃避方法如刀片陣一樣，越過就是終點。

餡餅事件特別報告







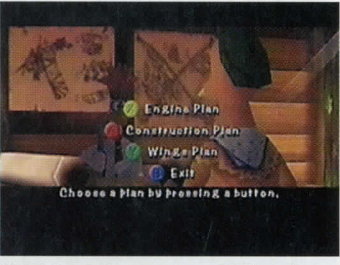




事件中，洛奇英勇地成功拯救珍姐，而且錯有錯著地令餡餅機部份機能失靈，暫緩雞批危機，不過珍姐知道時間沒有太多，催促洛奇加操鍛練肥雞們。然而事實殘酷，洛奇在第二天不辭而別，他在便條中揭穿自己只是靠炮彈滑翔的異國逃亡者，珍姐遭到前所未有的打擊，珍姐反省後決定將所有希望寄予前空軍機師Fowler身上，以他從前的飛機為藍本、著手製造飛機逃生，展開決定雞群生死的最後逃亡。

最後逃亡報告





策劃人:珍姐，Mac，肥雞全人
障礙者:卓迪太太，卓迪先生，守門狗
地點:整個農場

詳細內容:為製造飛機逃生，珍姐著手籌備製作三樣飛機必須的零件，分別是機翼，引擎和動力室。與Mac商量過三樣零件的製作要領，Engine Plan、Consturction Plan和Wings Plan後，珍姐開始籌集各個零件的部件。

第一階段——製作動力室



目標:齒輪gears，望遠鏡bioculars，工具tools，木板wood
備忘:要搜集各項道具必須老鼠兄弟們協助，而要他們協助必須以六隻雞蛋作報酬，所以一開始要先到2號雞舍收集雞蛋。收集雞蛋以迷你遊戲進行，玩家要按B制餵飼肥雞們，他們便會生蛋，待雞蛋掉下來時按A制接著便可。

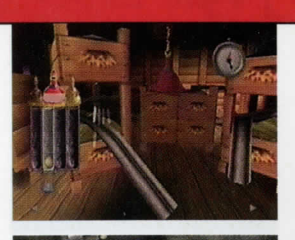
集齊六隻雞蛋後，珍姐走到卓迪先生的庭園，尾隨卓迪太太進入房間。房間內，先將裡面一個地台推到牆邊，再將中間的木架推近地台，珍姐便可以二段跳躍進入一個小通道，通到卓迪先生的工房。珍姐在內裡遇上老鼠兄弟，他們要求珍姐以六隻蛋交換他們幫助。他們收了六隻蛋後便馬上開工，先在入口旁取得油壺，再走到對邊，乘卓迪先生不防時順道偷走他旁邊的齒輪，以備第二階段使用。接著，再以B制換人，讓肥老鼠接力，跳到機器上，之後讓瘦老鼠接力，接近卓迪先生，讓肥老鼠按機器上的制後機械會出現故障，卓迪先生會稍為移開，視點也有改變，這時就是機會，瘦老鼠快步跟著卓迪先生，小心翼翼地從他身邊取過工具箱，便回去找珍姐交她道具，好讓自己可以一次過拿到六隻蛋，珍姐接過道具後先帶回10號雞舍交給負責的肥雞，又將油壺交到15號雞舍收集六隻雞蛋。

跟著再度出發來到後園，珍姐先進入後門，交過六隻蛋給老鼠兄弟，他們於是替珍姐潛入卓迪先生的房間搜掠。房間內，他們會先找到一個公仔gnome，但這時不要理會它……房中間有一座可推動的椅子，用肥老鼠將之推到右邊，然後控制瘦老鼠跳到椅上，接著再用肥老鼠把椅推回左邊，瘦老鼠便可以跳到左邊的櫥櫃，在上面拿到桌布landury，供第三階段時製作機翼。

之後到內裡的房間，內裡有一條狗，要小心，不過裝備先前的公仔就不會被他發現。這裡先用瘦老鼠倚到靠門邊的窗口繩上，再用肥老鼠假扮公仔到窗口另外一邊，踏到地台上推動繩子，讓瘦老鼠昇到窗台上即可拿到望遠鏡bioculars。再經由梳化跳到對面，沿路走到卓面再跳上櫃子上可拿到線球yarn，供第三階段之用。

為了方便自己可以一次過拿到六隻蛋，珍姐先將手上的道具交到11號雞舍和15號雞舍；再收集雞蛋後，珍姐今次在雜物區的破房子內找到木材wood，發現木材旁有一條小道。進入後，珍姐又遇上老鼠兄弟，老鼠們收貨開工。房間內有一部機器和幾個手把，先拉動最右一個，再跳到車上按制，之然下落車按車旁的手把，車會被工具升起。最後回去拉最右邊拉先前的手把，車下的箱子會移走，再拉車旁的手把便大功告成，引擎會彈到窗外，供最後階段之用，老鼠也可以拾回原先連著車輛的鏈子chain。

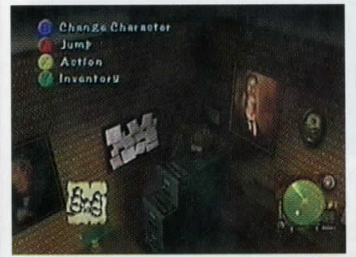


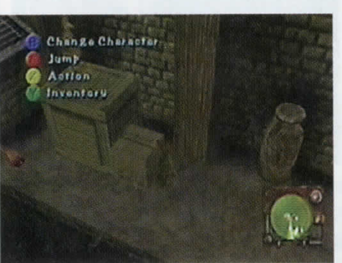














動力室製作報告:

集齊材料後，珍姐回到10號雞舍指揮工序。迷你遊戲內，你要配合卓迪先生的動作而左右轉換工具動工，以免被卓迪先生發現逃亡行動。迷你遊戲簡單來說即是模彷卓迪先生的動作，以左右方向轉換道具，執起與他相同的工具，然後按照右邊的指示和節拍按制，在時內間內超過指標便算成功，動力室完成。







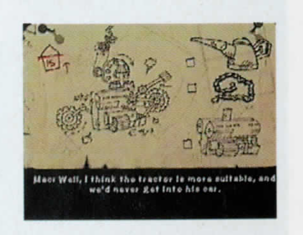
第二階段——製作引擎

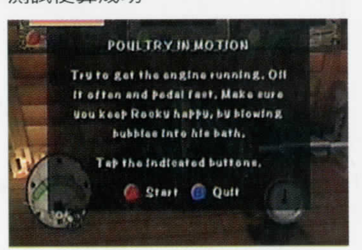
目標: 油壺Oil Can ，鏈子，引擎

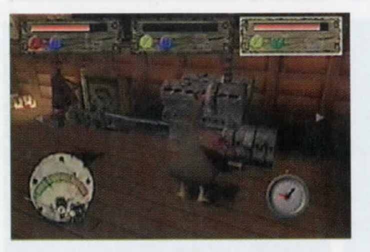
備忘: 第一階段時已集齊所有道具，珍姐只須回到15號雞舍即可著手測試引擎。

引擎製作報告:

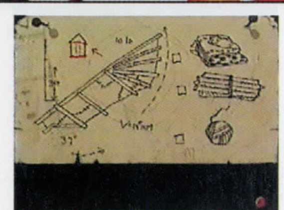
測試引擎又是一個迷你遊戲，玩家有三項工作，畫面上有三條能源棒，最左面一條是能源，要經常連打AB掣補充，接著是最右邊一條，要XY連打以落油令引擎運行更須暢，那麼連打XB運行引擎時會更容易，更易增加引擎的出力。遊戲不單止要連打，還要經常移動方向掣選擇工序，首要的是補充左面的能源，然後移到右邊落油，再移去補能源才到中間運作引擎，以上才是最聰明的做法。在有限時間內令畫面左下方的指針越過指標，測試便算成功。





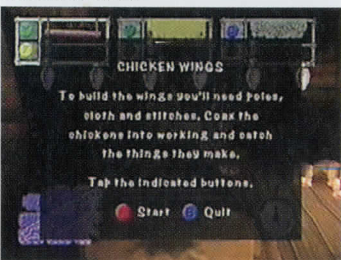


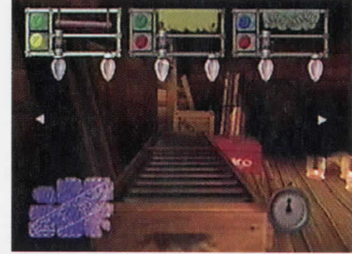




第三階段——製作機翼

目標: 布 線球Yarn ，棍條Poles
備忘: 第一階段時已集齊所有道具，珍妲只須回到11號雞舍即可著手製作機翼。
機翼製作報告:





機翼製作分成三個工序，最左邊一個連打YX，中間一個YA，右邊一個連打BA，首要製作中間的機翼，之後才移到左邊或右邊修補，不過緊記工序完成後一定要移回該部份接收完成的部件，不然之前的努力等如白費。除中間的機翼外，左右兩個工序可謂完全獨立，只要連打快即能在有限時間內完成機翼。

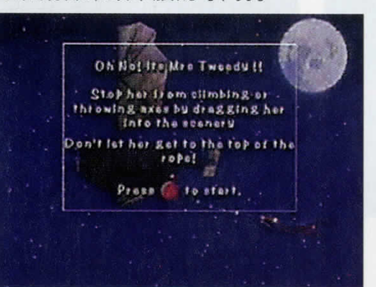
最後逃亡飛行報告:







雖然飛機須利完成，不過Flower最後關頭竟然道明自己只是空軍的吉祥物，對飛機毫無認識，幸好經過珍妲鼓勵，在幾番嘗試後他奇蹟地令飛機起跑，可是飛機準備上斜台起飛時卓迪太太突然出現阻止，珍妲為大局跳機跟卓迪太太糾纏，焉終不敵，幸洛奇回心轉意，及時回到農場迎救珍妲，並成功讓飛機起飛，與各位一起逃出生天，可是卓迪太太仍然未放棄，抓緊纏著飛機的繩索死心不息地往上爬，緊迫飛機。不過仗著Flower的超凡飛行技術，終能將卓迪太太拋落農場，一伙兒到達彼方的烏托邦展開新生活。而農場內餡餅機因為發生故障而爆炸，成為一片廢墟，內裡只餘上壞心腸的卓迪太太、卓迪先生和幾條呆頭呆腦的守門狗。



幾年後，肥雞們建立起自己的村莊，一代傳一代的過著平凡愉快的生快，尋求到覓覓而求的自由人生。

備忘: 遊戲接近結局，最後一個遊戲，玩家只需要控制飛機左右移動，運用地圖上的障礙物，如電燈柱，廣告牌和燈塔等等撞到卓迪太太身上，令她回到原點，阻止她上飛機。路途上卓迪太太會不斷拋飛斧頭阻止飛機移動，飛斧射程十分飄忽，可謂無從躲避。最佳方法是不要避，看到障礙物的位置便預先移到那方向去，那樣即使被卓迪太太擲中也沒有問題，她仍然會被迎面的障礙物撞個正著，退回原點去。待飛機越過 - 一定路程後便算成功，遊戲正式完結，請收看完美的結局。



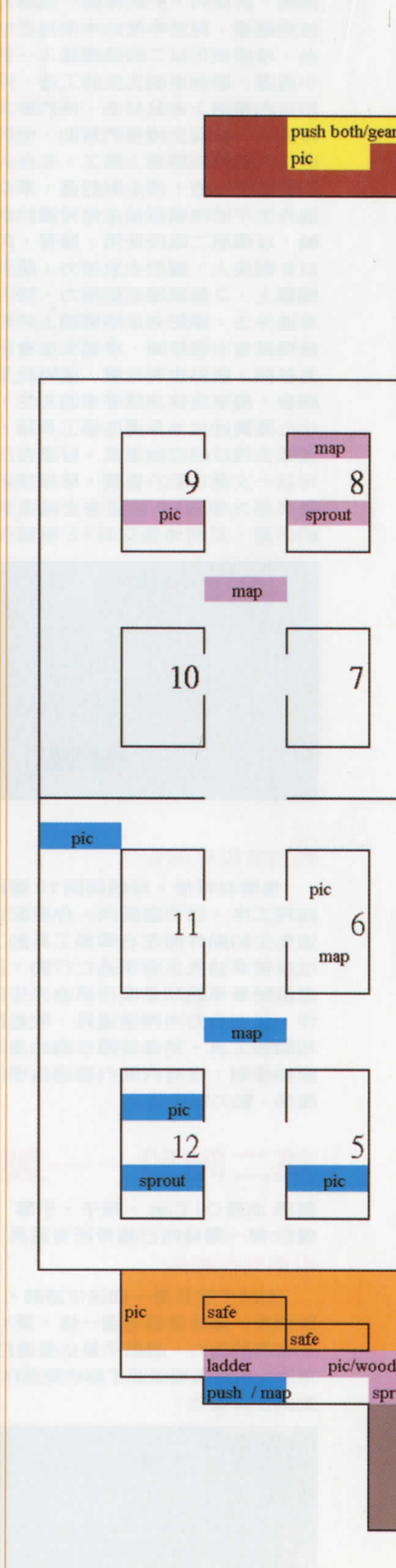


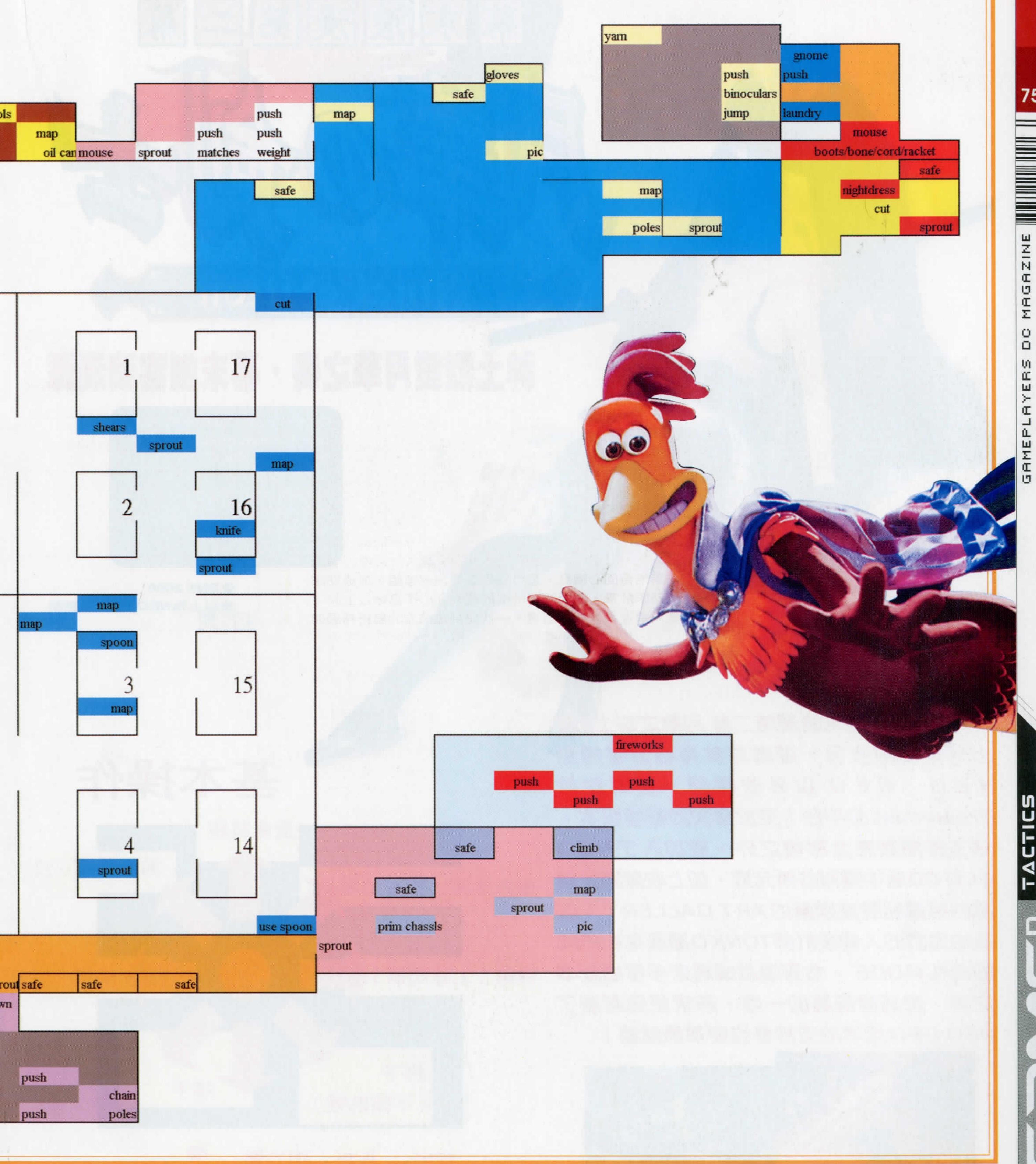











yarn
gnome
gloves
push
push
safe
binoculars
push
push
map
jump
laundry
map
push
push
mouse
oil can
mouse
sprout
matches
weight
pic
boots/bone/cord/racket
safe
safe
map
nightdress
cut
poles
sprout
sprout
cut
1
17
shears
sprout
map
2
16
knife
sprout
map
map
spoon
3
15
map
fireworks
push
push
push
push
4
14
sprout
safe
climb
safe
map
sprout
use spoon
prim chassis
pic
sprout
safe
safe
safe
push
chain
push
poles

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition

神土烈震月華之奏・幕末劍客浪漫譚

FIG / 1 ～ 2P / MEMORY BACK UP / 對應PURU PURU PACK / 對應ARCADE STICK
製造商：SNK
發售日期：12月21日
價格：5,800日圓
容量：GD-ROM
記憶：3 BLOCK

※以上為NEO GEO版畫面

在劍劇格鬥《幕末浪漫第二幕 月華之劍士》推出兩年後的今日，遊戲終於有機會移植至NEO GEO以外的機種、正式登陸Dreamcast的平台！至於今次的移植版本，除了將原版完全移植之外，更加入了NEO GEO CD版中獨有的新元素，加上收錄關於遊戲的插畫和設定原畫的ART GALLERY，以及由遊戲的人物設計師TONKO繪製花札紙牌的花札MODE，令到遊戲成爲衆多移植版本之中，完成度最高的一個，務求使到幫襯了NEO GEO版本的支持者也要乖乖就範！



基本操作

垂直跳躍
前方跳躍
後方跳躍（空中防禦）
後退（上段防禦）
前進
蹲下（下段防禦）
蹲下









特殊操作

小跳躍	迅速推上之後回中
DASH / FRONT STEP	→→
BACK STEP	←←
DASH 跳躍	DASH 中↗
DASH 小跳躍	DASH 中迅速輸入↗之後回中
近距離輕斬	←＋A
遠距離重斬	→＋B
足拂	↘＋C
吹飛蹴	→＋C
防禦不可斬	「力」劍質狀態中B＋C
打上斬	「技」劍質狀態中B＋C
DASH 攻擊・上段	DASH 中 A or B
DASH 攻擊・下段	DASH 中↓＋A or B
DOWN 攻擊	對手倒地中↘＋B（*1）
投技	近敵時C＋D
移動起身	倒地後拉著← or →
空中受身	被對手轟開時D
DOWN 迴避	倒地前D
上段彈	站立狀態中D（對應站立・中段・空中攻擊）
下段彈	蹲下狀態中D（對應站立・蹲下攻擊）
必殺技彈	彈動作中，閃出白光的時候
空中彈	空中D
GUARD CANCEL 彈	防禦對手攻擊中←↙↓＋D（劍質 GAUGE MAXIMUM 專用）
彈專用攻擊	空中彈以外的彈成功格開攻擊時D

※註1…例外DOWN 攻擊：骸、神崎十三…↑＋B 、李 烈火…↑＋C 、直衛示源…↘＋C 、明…↘＋B 、↑＋C ，以上DOWN 攻擊必須在對手倒地之後輸入

GAME SYSTEM

空中受身・DOWN 迴避

被對手轟至半空或倒地時回復操作權的系統，除了可以使到對手不能繼續追擊之外，更可以以最迅速的姿態作出反擊，不過由於使用空中受身或DOWN迴避時，角色會處於一個毫無防備的狀態，而且也不能即時作出防禦，所以無論在任何情況底下使用（以畫面邊最為嚴重），也會帶有一定的危險性，因此使用者必需視乎各種環境，考慮應否使用。

彈

一種能夠格開對手投技或飛道具屬性以外攻擊的特殊動作，基本可以分為必殺技、空中、下段、上段和GUARD CANCEL 五種。

必殺技彈

所謂必殺技彈，其實就是彈起動的一瞬、角色發出白色光芒的一刻，在這段時間之內，角色能夠格開投技或飛道具性質以外的通常技、必殺技、超奧義、潛在奧義，以至亂舞奧義，不過由於必殺技彈維持的時間非常之短(平均由3/60至5/60秒不等），加上在蹲下或空中時，維持的時間會更短，所以必殺技彈只能夠在洞悉對手下一步行動的情況下使用。







上段彈・下段彈・空中彈



◆上段彈的盲點－－背中攻擊

至於上段彈、下段彈和空中彈，其實就是白色光芒消失之後，角色開始出現殘像的一段時間，在這段時間之內，角色只能夠格開通常技或特殊技性質的攻擊，加上在發動時間完結之後，角色更會出現短暫性失去防備能力的情況，造成一個極大的空隙，因此任何關於彈的行動，也務必小心使用，切勿讓對手有機可乘。

GUARD CANCEL 彈

防禦對手攻擊時專用的GUARD CANCEL彈，主力針對技劍質的連續性攻擊，或者力劍質武器以外性質的攻擊，效果基本與以上提及的四種彈相同，雖然使用方法安全，而且能夠成功格開攻擊的機會率極高，可惜最大的弊病，就是GUARD CANCEL彈只限於劍質能源全滿的狀態下才可以使用，相對減低了反擊時的回報。



後之先・COUNTER HIT

簡單來說，後之先（COUNTER HIT）就是能夠成功制止對手向前DASH 或出招的特殊情況，攻擊力會增加1.3 倍。此外，假如在對手彈的失敗動作、空中受身，或格開攻擊之後反擊，也會出現同樣的情況。





◆格開武器以外性質的攻擊時，角色會出現跣倒的情況（與蹲下時被打上斬擊中的情況相同），只要不斷拍打控桿和按鈕，就可以減輕跣倒時所出現的空隙

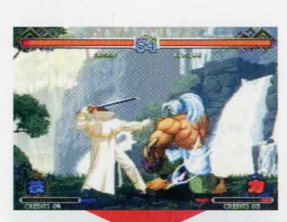




◆不論站立、蹲下，或是空中，彈也可以格開不能防禦的攻擊




◆武器性質的通常技被擋格時，雖然會出現被彈開的情況，不過其實與技劍質的通常技同樣可以使用必殺技CANCEL




◆遠距離重斬被擋格時，亦可以利用防禦不可斬解除硬直，進行突擊

劍質選擇

力・POWER

顧名思義，攻擊力高正是力劍質最大的特徵，不單止可以利用通常技削弱防禦中對手的體力，而且更具備擊破對手守勢的防禦不可斬。




◆必殺技CANCEL吹飛蹴，也是力劍質其中一個特徵

【昇華】

力劍質特性之一，能夠將特定的必殺技CANCEL往超奧義，造成強大的攻擊。





【潛在奧義】

體力剩餘四分之一（出現閃動）及劍質能源全滿時，才可以使用的逆轉性攻擊。



技・SPEED

以連擊能力掛帥，雖然攻擊力方面明顯遜於力劍質，不過由於操作簡易，而且攻擊方法變化多端，所以是初學者至熟練者皆宜的劍質。



◆既可以扯起對手，也可以攻破蹲下防禦的打上斬

【連殺斬】

依照特定的法則輸入通常技或特殊技，組合而成的連擊性攻擊，可惜最大的弱點是收招太慢，對手容易在通常技或連殺斬完結之後反擊，因此無論使用技劍質好、極劍質也好，希望利用連殺斬爭奪優勢，就必需要向中、下段二擇變化埋首。至於除了共通的連殺斬法則之外，更有特定角色專用的連殺斬組合。




◆注要角色的蹲下輕斬或重斬是否屬於下段性質，假如對手站立防禦連殺斬時，就在連殺斬第三或第四節中轉為蹲下攻擊




◆相反，如果在連殺斬第四段攻擊以後仍未能攻破對手防線，那麼就需要利用打上斬、足拂，或不能防禦的招式作出多擇性的攻擊

【亂舞奧義】

劍質能源全滿時專用的特殊攻擊，而且在擊中對手之後，使用者還要跟隨同一的節奏，輸入按鈕及指令完成攻擊，基本可以分為STANDARD、POWER及TECHNICAL三種，每一種類型也具備其本身的優點和重視特徵。至於流程方面，每種類型也有四組不同的組合，其中包括通常、下段、打上和特殊四種，通過中、下段或不能防禦的攻擊的轉換，力求攻破對手的防線，造出形同不能防禦的連繫性攻擊。

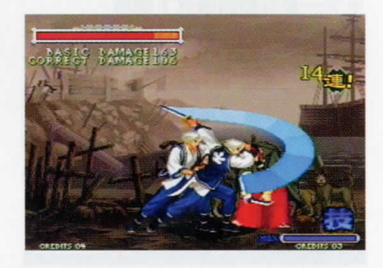
・通常流程

全角色共通的流程，主要集中於中段方面，下段攻擊可謂完全欠奉，雖然大部份站立防禦的對手也可以幸免於難，不過簡單和容易使用就是通常流程的最大優點。



・下段流程

顧名思義，流程中最後部份的攻擊會集中於下段方面，可是也有由中、下段混雜而成的角色。





・打上流程

以打上斬作為終結的流程，同樣是利用中、下段擾亂對手為主，而且在打上斬之後，使用者更能夠CANCEL往任何必殺技追擊，造成強大的連續技。



・特殊流程

下段和打上兩種流程性能特徵集一大成的新種流程，雖然中、下段的變化比之前兩種有過之而無不及，但是指令方面也是四種流程之中最難掌握。



極・EX

揉合兩種劍質的最大特徵的新種劍質，不過由於劍質性能太強，所以極低的防禦力，就相對成為極劍質的最大弱點。

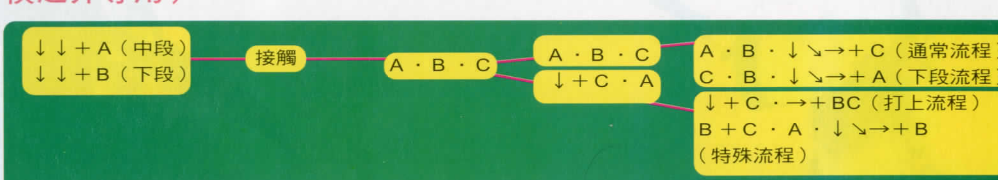


劍質特徵

・能夠使用連殺斬
・能夠使用昇華
・能夠使用亂舞奧義
・能夠使用潛在奧義
・防禦力極低
・技性能基本是以技劍質的特性為基準
・攻擊力方面雖然比起技劍質為高，不過防禦力方面則極低
・可以利用通常技削弱防禦中對手的體力
・對手防禦攻擊時，劍質能源不會增加

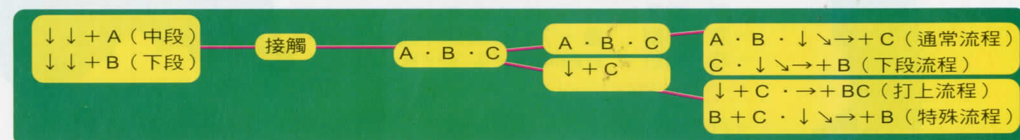
◆STANDARD TYPE

（楓、覺醒 楓、雪、玄武之翁、一　明、鷲塚 慶一郎、高嶺 響、嘉神 慎之介專用）



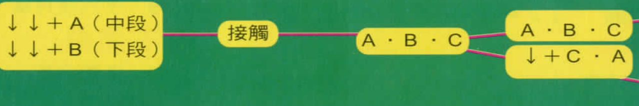
◆POWER TYPE

（神崎 十三、骸、天野 漂、直衛 示源、刹那專用）



◆TECHNICAL TYPE

（御名方 守矢、李 烈火、斬鐵、真田 小次郎專用）



隱藏要素公開！

隱藏DEMO「直衛 虎徹」

出現方法

在選人畫面中，將游標移往直衛示源處，在四秒之內，按C掣五次、B掣十次、C掣二次，成功的話會聽到直衛虎徹的聲音，然後選擇直衛示源

隱藏角色「楓」（覺醒前）

出現方法

在選人畫面中，將游標移往覺醒楓處，在四秒之內，按C掣九次、B掣一次、C掣四次，成功的話會聽到覺醒前的楓的聲音，然後選擇覺醒楓

隱藏角色「走失人形」

出現方法



在選人畫面中，將游標移往一　明處，在四秒之內，按C掣八次、B掣九次，等待一秒之後，再按C掣一次，成功的話會聽到一　明的聲音，然後選擇一　明

隱藏角色「黃龍」

出現方法

在選人畫面中，將游標移往覺醒楓處，在四秒之內，按C掣十次、B掣五次、C掣四次，成功的話會聽到黃龍的聲音，然後選擇覺醒楓

CHECK POINT！

縮短防禦硬直

簡單來說，就是將原來防禦攻擊之後，不能即時作出反擊的硬直狀態，一下子縮至最短最短，令到對手出現不能補救的破綻，對於應付技劍質的連殺斬和力劍質的武器攻擊最為有效。

不要以為縮短防禦硬直這些特別的技巧，使用方法一定會很困難，其實縮短防禦硬直的使用方法不單止容易，而且一經掌握之後，絕對能夠應用於一般對戰之中。首先在防禦對手攻擊中，不論站立防禦也好、蹲下防禦也好，只要在防禦硬直中交替轉換站立和蹲下防禦的狀態，或者使用「←↙↓↘→」(→↘↓↙←)系的指令投，防禦硬直就會由原來的時間自然縮短兩至三倍，而且不論攻擊是通常技或必殺技也同樣可以。雖然縮短防禦硬直的技巧能夠應用於大部份的攻擊之中，但是對於中下段、上中段或上下段的連擊性攻擊，使用防禦硬直縮短的危險性也會大大增加，所以使用時也要特別注意。



◆防禦對手攻擊之後，交替轉換站立和蹲下防禦狀態，防禦硬直就會由原來的時間縮短兩至三倍，能夠造成一定的反擊機會



（使用前）



（使用後）





◆面對打點較高的跳躍攻擊，只要利用指令投的方法縮短防禦硬直，就可以輕易截擊對手



楓

特殊技

一刀・束風　↓↙←＋C
一刀・雷霆　空中近敵時C＋D

必殺技

一刀・疾風　↓↘→＋A or B
一刀・空牙　→↓↘＋A or B
一刀・兜割　重 一刀・空牙擊中後→↓↘＋B
一刀・嵐討　近敵時←↙↓↘→＋C

昇華對應技

一刀・連刃斬　↓↙←＋A or B

超奧義

活心・伏龍　↓↙←↙→＋AB同按

潛在奧義

活心・亢龍　↓↙←↙→＋B

亂舞奧義

活心・九頭龍　↓↓＋A or B

御名方 守矢

特殊技

逸刀・水無月　↘＋A
逸刀・花殘　←＋B

必殺技

逸刀・朧・上段　↓↙←＋A（可以按著掣儲勁）
逸刀・朧・中段　↓↙←＋B（可以按著掣儲勁）
逸刀・朧・下段　↓↙←＋C（可以按著掣儲勁）
再待機　拔刀發動後 A or B or C
拔刀解除　拔刀待機中D
逸刀・新月　→↓↘＋A
逸刀・新月 裏　→↓↘＋B
逸刀・雙月　技、極劍質 逸刀・新月擊中時→↓↘＋B
帶刀・步月　←↙↓＋A or B or C

昇華對應技

逸刀・月影（輕）　↓↘→＋A（可以連續輸入三次）
逸刀・月影（重）　↓↘→＋B（可以連續輸入四次）

超奧義

活殺・十六夜月華　→←↙↓↘→＋AB同按

潛在奧義

活殺・亂雪月花　→←↙↓↘→＋B

亂舞奧義

活殺・白夜　↓↓＋A or B

覺醒 楓

特殊技

一刀・束風　↓↙←＋C
一刀・雷霆　空中近敵時C＋D

必殺技

晨明・疾風　↓↘→＋A or B
晨明・空牙　→↓↘＋A or B
晨明・高空牙　重 晨明・空牙擊中後→↓↘＋B
晨明・嵐討　近敵時←↙↓↘→＋C
晨明・追風　空中↓↘→＋A or B

昇華對應技

晨明・連刃斬　↓↙←＋A or B

超奧義

活心・伏龍　↓↙←↙→＋AB同按
活心・醒龍　↓↘→↓↘→＋AB同按

潛在奧義

活心・亢龍　↓↙←↙→＋B
活心・蒼龍　↓↘→↓↘→＋B

亂舞奧義

活心・九頭龍　↓↓＋A or B



雪

必殺技

冰刃　↓↘→＋A or B
霜華　→↓↘＋A or B
冰鏡　←↙↓↘→＋C
垂斬　近敵時→↘↓↙←＋C

昇華對應技

瞬雪斬　↓↙←＋A or B

超奧義

樹冰　↓↘→↓↘→＋AB同按

潛在奧義

真・雪風捲　↓↙←↙→＋B

亂舞奧義

深・雪風捲　↓↓＋A or B

玄武之翁

必殺技

龜笠　↓↘→＋A or B or C
龜舞・天　→↘↓↙←＋C
釣果大良　→↓↘＋A or B or C
無功用・地　←↓↙＋B
無功用・天　←↓↙＋C

昇華對應技

龜舞・地　→↘↓↙←＋A or B
無功用・人　←↓↙＋A

超奧義

玄武之咆吼　→←↙↓↘→＋AB同按

潛在奧義

玄武之怒　→←↙↓↘→＋B

亂舞奧義

玄武舞　↓↓＋A or B



一条 明

特殊技

技	指令
符咒・唱閃	←＋B
天文・墜宿曜	空中近敵時C＋D
赤狸寢入	倒地時按著挑發掣

必殺技

技	指令
式神・天空	↓↘→＋A or B
劾鬼・泥田坊	→↓↘＋A or B or C
明流・鞠轉	劾鬼・泥田坊接地後按著A、B或C掣不放
明流・踏住	劾鬼・泥田坊後空中下要素＋C（技劍質專用）
明流・鞠放	劾鬼・泥田坊接地後上要素＋C
明流・鞠落	劾鬼・泥田坊接地後下要素＋C
明流・噴肥皂	劾鬼・泥田坊接地後上要素＋A
明流・文鎮放	劾鬼・泥田坊接地後上要素＋B
光明五十五靈符・右往左往	←↓↙＋A（需要消耗劍質能源）
光明五十五靈符・天地無用	←↓↙＋B（需要消耗劍質能源）
光明五十五靈符・暗中摸索	←↓↙＋C（需要消耗劍質能源）
劾鬼・清姬	→↘↓↙←＋A
代替人形	→↘↓↙←＋B（需要消耗劍質能源）
變化人形	→↘↓↙←＋C
天文・轉北斗	天文・星之巡後↓↑要素＋B

昇華對應技

技	指令
明流・踏住	空中下要素＋C
天文・星之巡	↓↑要素＋C
天文・揭北辰	天文・星之巡後↓↑要素＋C

超奧義

技	指令
式神・六合	↓↙←↙→＋AB同按

潛在奧義

技	指令
劾鬼・百鬼夜行	→←↙↓↘→＋B

亂舞奧義

技	指令
天文・數多之星屑	↓↓＋A or B

神崎 十三

必殺技

技	指令
發破	↓↘→＋A or B
痩我慢	↓↘→＋C
岩碎	→儲←＋C
鐵頭	選擇技或極劍質時 岩碎中↓↘→＋C（能連續輸入三次）
摔倒	→↘↓↙←＋A
鉾毆	摔倒中↓↘→＋A（A掣解拆）
掏摸潰	摔倒中↓↘→＋B（B掣解拆）
狠打	→↘↓↙←＋B
打得高遠	狠打中↓↘→＋B
力使猛飛	打得高遠中↓↘→＋C
力使奔馳	狠打中↓↘→＋C

昇華對應技

技	指令
搖動	→↓↘＋A or B
鼻發癢	↓↙←＋C

超奧義

技	指令
法務亂！	狠打中↓↘→＋AB同按
大膽不敵（略）驚愕火山彈	↓↘→↓↘→＋AB同按
刮目！	鉾毆中→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB同按

潛在奧義

技	指令
超激烈呆然（略）仰天大噴火	↓↘→↓↘→＋B
超激慟！	刮目！中→↘↓↙←→↘↓↙←＋B

亂舞奧義

技	指令
超鮮烈改善（略）自在大亂打	↓↓＋A or B

鷲塚 慶一郎

特殊技

技	指令
俊速・無之間合	選擇力劍質時B＋C（可以按著掣儲勁）

必殺技

技	指令
疾空殺	←（要素）儲→（要素）＋A or B
虛空殺	↓（要素）儲↑（要素）＋A or B
俊殺	↓↙←＋A or B
俊殺・連	俊殺擊中後連按A or B掣
狼牙・伏式	狼牙後↓↙←＋B
狼牙・斜式	狼牙後↓↙←＋C

昇華對應技

技	指令
狼牙	←（要素）儲→（要素）＋C
狼牙・直式	狼牙後↓↘→＋C

超奧義

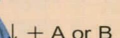
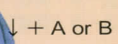
技	指令
真・狼牙	↓↙←↙→＋AB同按

潛在奧義

技	指令
最終・狼牙	↓↙←↙→＋B（可以按著掣儲勁）

亂舞奧義

技	指令
絕・狼牙	↓↓＋A or B







骸

特殊技

狂行・臟物探　DOWN攻擊中控桿左右方向連打

必殺技

禿鷲　↓↙←+A or B
啄　禿鷲中↑+B
迴轉肝抉　→↓↘+A or B
迴轉肝抉追加　迴轉肝抉中A or B 連打
地舐滑　→←→+C
斬肉鎌鼬（重）　←↙↓↘→+B
無慈悲　近敵時→↘↓↙←+C

昇華對應技

斬肉大鋏　空中↓↙←+A or B
斬肉鎌鼬（輕）　←↙↓↘→+A

超奧義

迷兇死衰・凶器　↓↘→↓↘→+AB 同按（可以按著掣儲勁）

潛在奧義

迷兇死衰・凶飢　↓↘→↓↘→+B

亂舞奧義

狂喜・微塵刻　↓↓+A or B

李 烈火

特殊技

霞　A+B
火影　霞中A
焰群　霞中B
旋風　霞中C
發勁　霞中D
龍碎落　旋風或連殺斬中→+C
息吹　挑發中按著挑發掣不放

必殺技

龍槌旋　↓↙←+C（可連續輸入三次）
龍翔旋　空中↓↙←+C（可連續輸入兩次）
炎扇翔　↓儲↑+B
無影腳　空中↓↘→+C

昇華對應技

炎龍擺尾　→↘↓↙←+A or B
獅子咆吼　重 炎龍擺尾中←↙↓↘→+B
鳳落踵　炎扇翔擊中後↓+B

超奧義

奧義・炎龍纏身　↓↙←↙→+AB 同按

潛在奧義

秘奧義・蒼天無影腳　↓↙←↙→+B

亂舞奧義

絕命奧義・天地黎明腳　↓↓+A or B

天野 漂

特殊技

超挑發　↓↘→+挑發掣

必殺技

居飛車穴熊"九手詰"　連按A掣
穴熊之脫褌　居飛車穴熊中↓↘→+B
必至　→↘↓↙←+B（可以按著掣儲勁）
必至～騙　必至～詰！中D
將棋倒　近敵時↘↘+C
桂馬之高上　→↓↘+C
風車　↓↙←+A

昇華對應技

雀刺　→↙→+A or B
高飛車　→↘↓↙←+C
必至～詰！　輸入必至後按著B掣不放

超奧義

盤上此之一手"金"　→↘↓↙←→↘↓↙←+AB 同按

潛在奧義

盤上此之一手"角行"　→↘↓↙←→↘↓↙←+A
盤上此之一手"飛車"　→↘↓↙←→↘↓↙←+B（可以按著掣儲勁）

亂舞奧義

紙鳶金　↓↓+A or B

直衛 示源

追打攻擊

碎腕・潰擊　對手倒地時近距離C+D
碎腳・震　對手倒地時↘+C

特殊技

碎拳・猛虎爪　←+B
琉璃碎　空中近敵時C+D

必殺技

白虎襲　↓↙←+C（技或極劍質時可以連續輸入三次）
烈咆吼　→↓↘+A
絕咆吼　→↓↘+B
翡翠碎　近敵時←↙↓↘→+A or B or C
金剛碎　近敵時→↘↓↙←→+C
壞　金剛碎中←↙↓↘→+A（對手可以按A掣解拆）
握　金剛碎中←↙↓↘→+B（對手可以按B掣解拆）
潰　壞中↓↙←+A（對手可以按A掣解拆）
烈　壞中↓↙←+B（對手可以按B掣解拆）
昇　握中↓↙←+A（對手可以按A掣解拆）
墜　握中↓↙←+C（對手可以按C掣解拆）
轟震　壞或握後沒有輸入指令

昇華對應技

白虎爪　↓↙←+A or B

超奧義

暴虎馮河　↓↘→↓↘→+AB 同按
驚天動地　暴虎馮河中→↘↓↙←→↘↓↙←+B
勇往邁進　暴虎馮河中←↙↓↘→+B
動天驚地　近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+AB 同按
震天動地　握中→↘↓↙←→↘↓↙←+AB 同按（對手可以按A掣解拆）
因果應報　←↙↓↘→+AB 同按

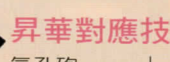
潛在奧義

天俱戴天　近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B
怒髮衝天　握中→↘↓↙←→↘↓↙←+C（對手可以按C掣解拆）

亂舞奧義

拔山倒河　↓↓+A or B





斬鐵

必殺技

流影刃　↓↘→+A
朧斬　→↓↘+C
影法師　→←→+C
斷骨破　影法師中↓↙←+A
霞斬　影法師中↓↙←+B
天魔落　近敵時→↘↓↙←+C（能於跳躍中使用）
水面隱　←↓↙+A
骸縫　空中↓↘→+A or B
天魔腳　空中下要素+C
轉輪　天魔腳中下要素+C

昇華對應技

氣孔砲　↓↙←+B

超奧義

斷鋼刃　→←↙↓↘→+AB 同按

潛在奧義

闇狩　近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B

亂舞奧義

蟷螂雙刃　↓↓+A or B

嘉神 慎之介

特殊技
降炎襲　空中下要素＋C

必殺技
飛燕翼　↓↘→＋A
劫炎爪　↓↘→＋B
不知火　劫炎爪中↓↘→＋B
焰咆吼　近敵時→↘↓↙←＋A or B
肅靜鼓動　↓↙←＋C（可以按著掣儲勁）

昇華對應技
焦咆吼　→↓↘＋A or B

超奧義
星火燎原　→←↙↓↘→＋AB 同按
紅蓮朱雀　空中←↙↓↘→＋AB 同按

潛在奧義
鳳凰天昇　空中←↙↓↘→＋B

亂舞奧義
圖南鵬翼　↓↓＋A or B

高嶺 響

特殊技
輕輕一閃也　A＋B
待機重要也　輕輕一閃也中→＋C
疏於防範之心也　按著挑發掣不放

必殺技
遠間斬也　↓↘→＋A or B
水月突也　→↓↘＋C（可以按著掣儲勁）
居合也　←↙↓↘→＋C
出錯的斬也　居合也中C
遺漏的斬也　居合也中B＋C

昇華對應技
近寄斬也　→↓↘＋B（可以按著掣儲勁）

超奧義
發勝神氣也　↓↙←↙→＋AB 同按
棄機重要也　輕輕一閃也中←＋C

潛在奧義
畏死之心也　→←↙↓↘→＋B

亂舞奧義
越屍而行也　↓↓＋A or B

真田 小次郎

特殊技
散華　選擇技劍質時→＋BC 同按
無二・烈　選擇力劍質時B＋C（可以按著掣儲勁，儲勁兩秒以上之後為昇華對應技）

必殺技
瞬塵　↓↙←＋C
天地　瞬塵移動中C
翔尾閃　↓↙←＋A
虛空殺　→↓↘＋A or B
疾空殺　↓↘→＋A or B

昇華對應技
無明劍　↓↙←＋B

超奧義
無明劍・贄　↓↙←↙→＋AB 同按

潛在奧義
狼牙・零　↓↙←↙→＋B（可以按著掣儲勁）

亂舞奧義
百舌連斬　↓↓＋A or B



黃龍

必殺技
貫穿天空朱紅之矢　↓↘→＋A or B（可以按著掣儲勁）
別天懇親之一刀　↓↙←＋C
通往變技之灶　BCD 同按

昇華對應技
清淨天津罪的大祓　↓↙←＋A or B（可以連續輸入四次）

超奧義
朱雀・必須高尚 灼熱之火炎　空中→←↙↓↘→＋A
白虎・貫裂天空 猛虎之狂爪　近敵時→←↙↓↘→＋B
玄武・憂世污穢 淨化之水柱　→←↙↓↘→＋C
青龍・天地共鳴 怒號之雷鳴　→←↙↓↘→＋D

潛在奧義
集合四神之力下誘導往強者黃泉之國　←→↘↓↙←＋B

亂舞奧義
終焉之舞　↓↓＋A or B



剎那

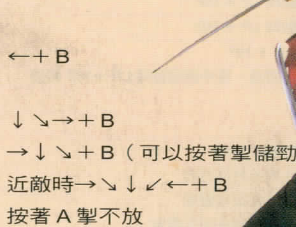
必殺技
無銘（貳）　→↓↘＋A or B
無銘（參）　↓↙←＋B
無銘（四）　→↓↘＋C
無銘（伍）　→↘↓↙←＋C

昇華對應技
無銘（壹）　↓↘→＋A or B
無銘（伍之追）無銘（伍）或無銘（極）後硬體術中←↙↓↘→＋C

超奧義
無銘（絕）　↓↘→↓↘→＋AB 同按（可以按著掣儲勁）

潛在奧義
無銘（極）　→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
無銘（極之追）無銘（極）後硬體術中←↙↓↘→＋AB 同按

亂舞奧義
無銘（滅）　↓↓＋A or B



曉 武藏

特殊技
劫炎劍　←＋B

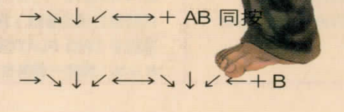
必殺技
閒欠泉　↓↘→＋B
十字構　→↓↘＋B（可以按著掣儲勁）
枕二連　近敵時→↘↓↙←＋B
集中　按著A掣不放

昇華對應技
威脅　←↙↓↘→＋A

超奧義
五輪連　→↘↓↙←→＋AB 同按

潛在奧義
二天無雙劍　→↘↓↙←→↘↓↙←＋B

亂舞奧義
（未有正式公布名稱）　↓↓＋A or B



發售商：CAPCOM
遊戲類型：FIG
售價:5800 日圓
容量：GD－ROM
記憶：4BLOCKS
發售日：發售中
對應周邊：MODEM / ARCADE STICK / PURU PURU PACK / Dreamcast KEYBOARD / VGA BOX

久違了的熱血新作！

燃えろ！ジャスティス學園

Test by 阿亮
協力：綿羊大王

大家期待已久的新作《燃燒吧！JUSTICE 學園》終於推出了，而且更是使用與 Dreamcast 互換的基板 NAOMI 製作。雖然今集加入的新元素不是很多，但相信無損大家對它的支持。遊戲的焦點放在「熱血青春日記」之上，而今集更作出了大幅度的改動，所以這遊戲絕對是必買的作品。

基本操作

前進 / 後退 ←or→	上段防禦 ←or N
下段防禦 ↙ or ↓	前衝 →→
後退 ←←	挑撥 R（可增加熱血 GAUGE）
DASH →→（持續輸入）	TACKLE →→＋P
SLIDING →→＋LK	跳蹴 →→＋HK
轉向 STRAIGHT 背向對手時 P	轉向 KICK 背向對手時 K

JUMP 跳躍 ↖ or ↑ or ↗
HIGH JUMP 快速輸入↙ or ↓ or ↘之後輸入↖ or ↑ or ↗
PUNCH 拳攻擊（P）P
KICK 腳攻擊（K）K
上段投 近敵時 LP＋HP
下段投 對手蹲下近敵時 LP＋HP
背後投 對手背向近敵時 LP＋HP
空中投 空中近敵時 LP＋HP
解拆投技 對手上段、背後、空中投發動時 LP＋HP 同按
原地起身 倒地時↑
橫轉起身 倒地時↓
前轉起身 倒地時輸入對手方向
後轉起身 倒地時輸入對手相反方向
起上中段攻擊 起身時按任何攻擊掣
起上下段攻擊 起身時拉下加任何攻擊掣
特殊移動（向畫面內）LK＋HK 同按
特殊移動（向畫面外）↓＋LKHK 同按
熱血受身 吹飛時 LK＋HK 或任何方向加任何攻擊掣

愛與友情之TWO PLATON	LP＋LK或HP＋HK（消耗兩個熱血GAUGE）
正義與勇氣之THREE PLATON	同時按三個攻擊鍵（消耗五個熱血 GAUGE）
折返PLATON	被對手 TWO PLATON 攻擊擊中時同等強度 P＋K（消耗一個熱血 GAUGE）

新舊系統複習

故事分岐

是今集新增的系統，當故事進行到某階段時是會出現分岐的，而選擇不同的路線對故事的發展和結局都有很大的影響，會出現分岐的學園分別是太陽學園、五輪高校、外道高校和聖純女學園。



熱血 COMBO

是JUSTICE學園的獨特的系統，只要依照特定的法則，便可把通常技連接通常技。但效果會因角色的能力而有所分別，所以要熟悉每個角色的特點才能將它發揮。此外，某些角色會有特殊的熱血 COMBO 法則，這便有待玩者自己去發掘了。



特殊移動

主要是趁對手出招時使用，這既可避開對手的攻擊，又能竄到他的背後，是對戰時經常使用的技巧。



PLATON 攻擊

上集已存在的系統，今集更分為愛與友情和正義與勇氣兩種。當下方的熱血GAUGE 是2 條以上時，只要按相同力度的攻擊鍵（輕拳＋輕腳），便可使出愛與友情之TWO PLATON。而要使出正義與勇氣之THREE PLATON 的條件便是熱血 GAUGE 是 5 以上和下方顯示「全員 OK」便可。在發動 PLATON 攻擊時是持有無敵時間的，但攻擊的形態和硬直時間都會因不同人物的特性而有所影響，這點玩者是要留意的。



根性 COUNTER

用作解除防禦反擊的系統，在防禦動作中輸入任何攻擊包括特殊技、必殺技和完全燃燒 ATTACK 便可反擊，但要留意根性 COUNTER 是沒有任何無敵時間，所以應針對一些HIT數少和收招慢的招式才反擊。

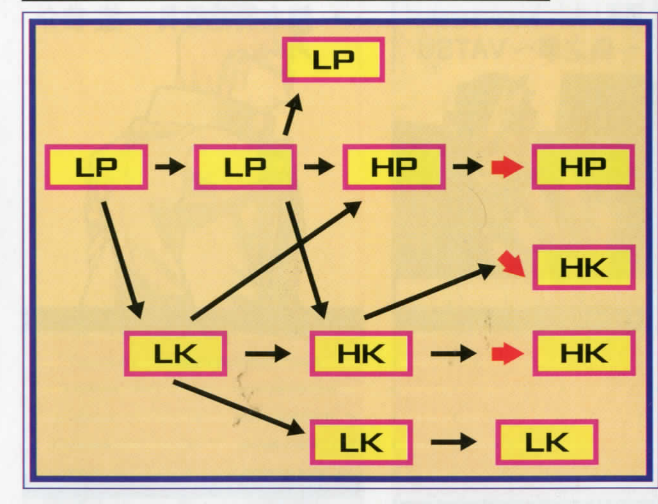


AIR BURST

所謂 AIR　BURST 就即是 AIR COMBO，可利用每個角色的浮空技，把對敵手打上天空，這個時候便可用大跳躍作出連續的攻擊。而且更可在熱血COMBO 中使用，但因這技巧是因人而異，所以某些角色是不能在熱血COMBO中使用的。



熱血 COMBO 攻擊法則



反擊！愛與友情之 TWO PLATON

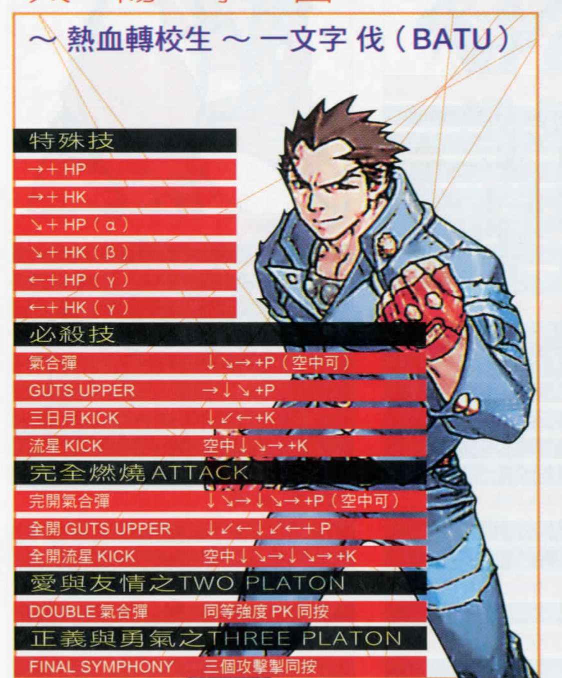
只要在中了愛與友情之ＴＷＯ PLATON時立即按相同力度的鍵（例：輕拳＋輕腳）便會進入一個時間倒數的畫面，這時同伴們便會出來增援，只要在倒數完結前擊中對手（任何攻擊也可）便可將之解除。相反，若被敵人的同伴擊中或你不能擊中他便會反擊失敗。



全角色技表

太陽學園

～熱血轉校生～一文字 伐（BATU）

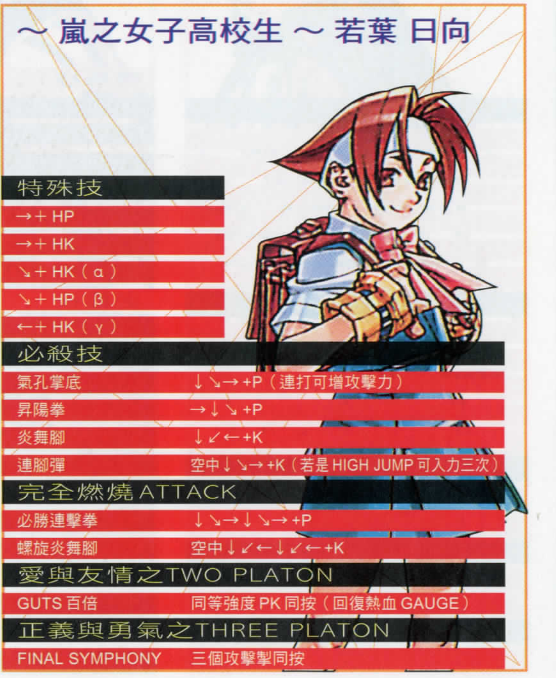


特殊技	
→＋HP	
→＋HK	
↘＋HP（α）	
↘＋HK（β）	
←＋HP（γ）	
←＋HK（γ）	
必殺技	
氣合彈	↓↘→+P（空中可）
GUTS UPPER	→↓↘+P
三日月 KICK	↓↙←+K
流星 KICK	空中↓↘→+K
完全燃燒 ATTACK	
完開氣合彈	↓↘→↓↘→+P（空中可）
全開 GUTS UPPER	↓↙←↓↙←+ P
全開流星 KICK	空中↓↘→↓↘→+K
愛與友情之TWO PLATON	
DOUBLE 氣合彈	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
FINAL SYMPHONY	三個攻擊掣同按

α……浮空技 1　β……浮空技 2（可在熱血 Combo 中使用）

太陽學園

～嵐之女子高校生～若葉 日向



特殊技	
→＋HP	
→＋HK	
↘＋HK（α）	
↘＋HP（β）	
←＋HK（γ）	
必殺技	
氣孔掌底	↓↘→+P（連打可增攻擊力）
昇陽拳	→↓↘+P
炎舞腳	↓↙←+K
連腳彈	空中↓↘→+K（若是 HIGH JUMP 可入力三次）
完全燃燒 ATTACK	
必勝連擊拳	↓↘→↓↘→+P
螺旋炎舞腳	空中↓↙←↓↙←+K
愛與友情之TWO PLATON	
GUTS 百倍	同等強度 PK 同按（回復熱血 GAUGE）
正義與勇氣之THREE PLATON	
FINAL SYMPHONY	三個攻擊掣同按

γ……中段技

太陽學園

隱藏人物！（使用方法可參考遊戲秘技）～偽之拳～VATSU



特殊技	
→＋HP	
→＋HK	
↘＋HP（α）	
↘＋HK（β）	
←＋HP（γ）	
←＋HK（γ）	
必殺技	
氣合彈	↓↘→＋P（空中可）
闇神樂	↓↙←＋P（可入力三次）
夜叉車	↓↘→＋K
六腑突	→↓↘＋P
完全燃燒 ATTACK	
暗黑氣合彈	↓↘→↓↘→+K（空中可）
暗黑闇神樂	↓↙←↓↙←+K
愛與友情之TWO PLATON	
DOUBLE 氣合彈	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之 THREE PLATON	
FINAL SYMPHONY	三個攻擊掣同按

太陽學園

～謎之風紀委員～ 鑑 恭介



特殊技	
→＋HP	
←＋HP	
→＋HK	
↘＋HK（α）	
←＋HK（γ）	
必殺技	
CROSS CUTTER	↓↘→＋P
雷神 UPPER	→↓↘＋P
幻影 BREAKER	↓↙←＋P
幻影 KICK	↓↘→+K（空中可）
完全燃燒 ATTACK	
擴散 CROSS CUTTER	↓↘→↓↘→＋P
SUPER 雷神 UPPER	↓↙←↓↙←＋P
DOUBLE 幻影 KICK	↓↘→↓↘→+K（空中可）
愛與友情之TWO PLATON	
LAST SYMPHONIZE	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
FINAL SYMPHONY	三個攻擊掣同按

太陽學園

～耀眼的紅色運動衣～ 熱血 隼人

特殊技	
→＋HP	
→＋HK	
←＋HP	
↘＋HP（α）	
↘＋HK（β）	
←＋HK（γ）	
必殺技	
熱血竹刀	↓↘→+P（空中可）
氣合 KNUCKLE	↓↙←＋P
氣合 KICK	→↓↘＋K
DOUBLE 指導 KINK	↓↙←＋K
迴轉竹刀落	空中↓↘→＋K
完全燃燒 ATTACK	
熱血腕立伏	↓↘→↓↘→＋P
熱血 CROSS COUNTER	↓↙←↓↙←+P（可按掣儲勁）
熱血風車	↓↘→↓↘→＋K
愛與友情之TWO PLATON	
熱血氣合砲	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
騎馬落	三個攻擊掣同按

太陽學園

～SCOOP 女子高生～ 響 蘭

特殊技	
←＋HP	
→＋HP	
→＋HK	
↘＋HK（α）	
←＋HK（γ）	
必殺技	
FLASH 攻擊	↓↘→＋P（空中可）
號外！	↓↙←＋P（空中可）
FILM 交換	↓↙←＋K（空中可）
完全燃燒 ATTACK	
SUPER FLASH 攻擊	↓↘→↓↘→＋P（空中可）
突擊 INTERVIEW	↓↙←↓↙←＋P
愛與友情之TWO PLATON	
搶先 SCOOP	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
騎馬落	三個攻擊掣同按

太陽學園

隱藏人物！（使用方法可參考遊戲秘技）～最強之生徒～BURNING BATSU



特殊技	
→＋HP	
→＋HK	
↘＋HP（α）	
↘＋HK（β）	
←＋HP（γ）	
←＋HK（γ）	
必殺技	
氣合彈	↓↘→＋P（空中可）
GUTS UPPER	→↓↘＋P
三日月 KICK	↓↙←＋K
彗星 KICK	空中↓↘→＋K
完全燃燒 ATTACK	
熱血完開氣合彈	↓↘→↓↘→+P（空中可）
全開 GUTS UPPER	↓↙←↓↙←＋P
全開彗星 KICK	空中↓↘→↓↘→+K
忌野流 MUSLIN 落	↓↘→↓↘→+K（空中可）
愛與友情之TWO PLATON	
/	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
FINAL SYMPHONY	三個攻擊掣同按

太陽學園

～CLASS之大黑柱～ 委員長

特殊技	
→＋HP	
↘＋HK（α）	
↘＋HP（β）	
←＋HP（γ）	
→＋HK	
←＋HK	
必殺技	
疾風之型	↓↘→＋P
昇龍之型	→↓↘＋P（能按掣儲勁）
破岩之型	↓↙←＋P
紫電之型	↓↘→＋K（能按掣儲勁）
前方轉身之型	↓↙←＋K
完全燃燒 ATTACK	
演舞披露	↓↘→↓↘→＋P
說教攻擊	↓↘→↓↘→＋K
愛與友情之TWO PLATON	
委員長之 ONE POINT ADVICE	同等強度 PK 同按（回復熱血 GAUGE＋体力回復）
正義與勇氣之THREE PLATON	
騎馬落	三個攻擊掣同按

五輪高校

～天才GOALKEEPER～ ROBERTO 三浦



特殊技	
→＋HP	
→＋HK	
↙＋HK（α、β）	
←＋HK（γ）	
←＋LKX4	
↘＋HP	
←＋LK＋HK（獨有的特殊移動）	
必殺技	
SHINNING SAVE	↓↘→+P（空中可）
PERFECT CATCH	↓↙←＋P
LONG SHOOT	↓↘→＋K
OVERHEAD KICK	→↓↘＋K
BICYCLE KICK	空中↓↘→＋K
SLIDING KICK	↓↙←＋K
完全燃燒 ATTACK	
爆裂 V GOAL	↓↘→↓↘→+K（空中可）
爆裂 LIFTING	↓↙←↓↙←＋K
愛與友情之TWO PLATON	
TRAP DOUBLE SHOOT	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
熱血大車輪	三個攻擊掣同按

五輪高校

～POWERFUL ATTACKER～ 鮎原 夏



特殊技	
↘＋HP（α）	
←＋HP（γ）	
→＋HP	
必殺技	
入魂 SERVE	↓↘→+P（空中可）
SLIDING RECEIVE	→↓↘＋P
回轉 RECEIVE	↓↙←＋P
完全 FLOCK	空中→↓↘＋P
特訓 SPIKE	空中↓↙←＋P
完全燃燒	
ATTACKFIRER SERVE	↓↘→↓↘→＋P（空中可）
魔球 天井 SERVE	↓↙←↓↙←＋P
愛與友情之TWO PLATON	
FIGHT 百倍	同等強度PK同按（回復熱血GAUGE）
正義與勇氣之THREE PLATON	
熱血大車輪	三個攻擊掣同按

α……浮空技 1　β……浮空技 2（可在熱血 Combo 中使用）　γ……中段技

五輪高校

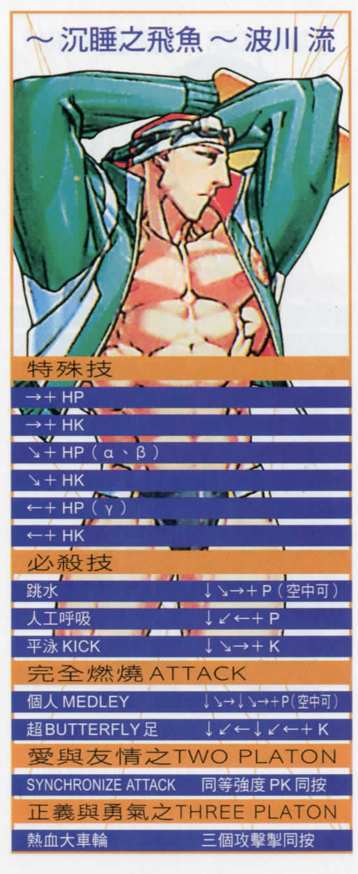
～爆裂SLUGER～澤村 將馬



特殊技	
→＋HP	
←＋HP（γ、可令敵人暈眩）	
→＋HK	
↘＋HK	
↘＋HP（α）	
HP、HP（β）	
必殺技	
超剛速球	↓↘→＋P（空中可）
大回轉打法	→↓↘＋P
一本釣打法	→↘↓↙←＋P
NIAGARA DROP	↓↙←＋K
完全燃燒 ATTACK	
分身魔球	↓↘→↓↘→＋P（空中可）
HOME RUN打法	↓↙←↓↙←＋P
超殺人 SLIDING	↓↘→↓↘→＋K
愛與友情之TWO PLATON	
GROUND SLUM	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
熱血大車輪	三個攻擊掣同按

五輪高校

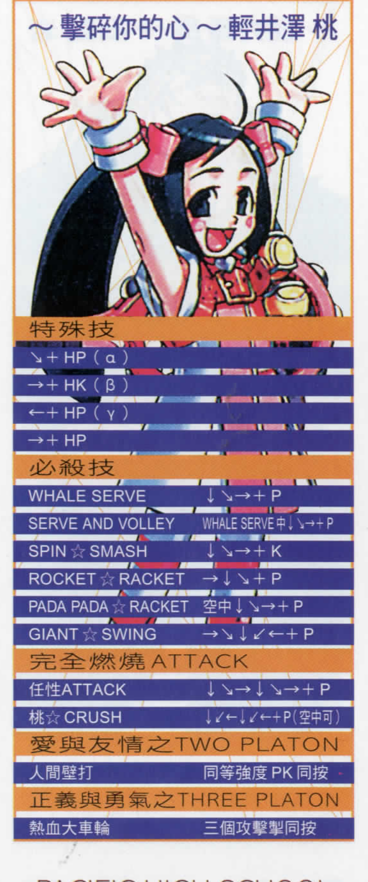
～沉睡之飛魚～波川 流



特殊技	
→＋HP	
→＋HK	
↘＋HP（α、β）	
↘＋HK	
←＋HP（γ）	
←＋HK	
必殺技	
跳水	↓↘→＋P（空中可）
人工呼吸	↓↙←＋P
平泳 KICK	↓↘→＋K
完全燃燒 ATTACK	
個人 MEDLEY	↓↘→↓↘→＋P（空中可）
超BUTTERFLY足	↓↙←↓↙←＋K
愛與友情之TWO PLATON	
SYNCHRONIZE ATTACK	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
熱血大車輪	三個攻擊掣同按

五輪高校

～擊碎你的心～輕井澤 桃



特殊技	
↘＋HP（α）	
→＋HK（β）	
←＋HP（γ）	
→＋HP	
必殺技	
WHALE SERVE	↓↘→＋P
SERVE AND VOLLEY	WHALE SERVE中↓↘→＋P
SPIN☆SMASH	↓↘→＋K
ROCKET☆RACKET	→↓↘＋P
PADA PADA☆RACKET	空中↓↘→＋P
GIANT☆SWING	→↘↓↙←＋P
完全燃燒 ATTACK	
任性ATTACK	↓↘→↓↘→＋P
桃☆CRUSH	↓↙←↓↙←＋P（空中可）
愛與友情之TWO PLATON	
人間壁打	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
熱血大車輪	三個攻擊掣同按

PACIFIC HIGH SCHOOL

隱藏人物！

～STOUTHEARTED AMERICAN ～ROY BROMWELL



特殊技	
→＋HP	
→＋HK	
↘＋HP（α）	
↓＋P（β）	
←＋HP（γ）	
←＋HK	
必殺技	
DYNAMITE STRAIGHT	↓↘→＋P
TWISTER UPPER	→↓↘＋P
TOUCH DOWN WAVE	↓↙←＋P
AIR DYNAMITE	空中↓↘→＋P
完全燃燒 ATTACK	
TRIPLE TWISTER	↓↘→↓↘→＋P
SUPER TOUCH DOWN	↓↙←↓↙←＋P
DYNAMITE JUSTICE	↓↘→↓↘→＋K
愛與友情之TWO PLATON	
DOUBLE RISING TORNADO	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
TRIPLE HEAVEN'S CROSS	三個攻擊掣同按

外道高校

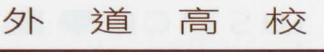
～外道高校傳說之總番長～風間 醍醐



特殊技	
→＋HP	
→＋HK	
↘＋HP（α）	
←＋HK（β）	
←＋HP（γ）	
必殺技	
無雙突	↓↘→＋P（若HP可入力三次）
氣功塊	空中↓↘→＋P
無雙裏拳	→↓↘＋P
無雙蹴	↓↙←＋K
大地突	↓↙←＋P
完全燃燒 ATTACK	
真・無雙正拳突	↓↘→↓↘→＋P
真・漢之背中	↓↘→↓↘→＋K
硬氣功塊	空中↓↘→↓↘→＋P
愛與友情之TWO PLATON	
男中之男	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
外道獨樂	三個攻擊掣同按

外道高校

～進攻隊長～山田 榮二（EDGE）

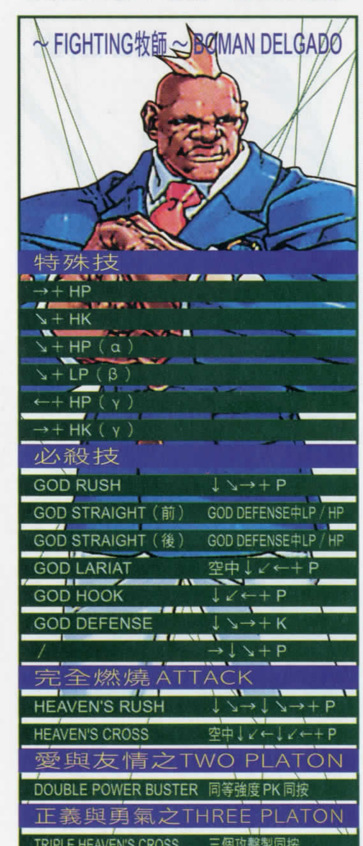




特殊技	
→＋HP	
→＋HK（γ）	
←＋HKX3	
←＋HK、→＋HK	
←＋HKX2、→＋HKX2	
↘＋HK（β）	
↘＋HP（α）	
必殺技	
裏斬	↓↘→＋P（空中可）
對空裏斬	↓↙←＋P
罵倒	↓↘→＋K
破壞	↓↙←＋K（空中可）
完全燃燒 ATTACK	
壯絕裏斬	↓↘→↓↘→＋P（空中可）
血祭	↓↙←↓↙←＋P
愛與友情之TWO PLATON	
血〝獄	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
外道獨樂	三個攻擊掣同按

PACIFIC HIGH SCHOOL

～FIGHTING牧師～BOMAN DELGADO



特殊技	
→＋HP	
↘＋HK	
↘＋HP（α）	
↘＋LP（β）	
←＋HP（γ）	
→＋HK（γ）	
必殺技	
GOD RUSH	↓↘→＋P
GOD STRAIGHT（前）	GOD DEFENSE中LP / HP
GOD STRAIGHT（後）	GOD DEFENSE中LP / HP
GOD LARIAT	空中↓↙←＋P
GOD HOOK	↓↙←＋P
GOD DEFENSE	↓↘→＋K
/	→↓↘＋P
完全燃燒 ATTACK	
HEAVEN'S RUSH	↓↘→↓↘→＋P
HEAVEN'S CROSS	空中↓↙←↓↙←＋P
愛與友情之TWO PLATON	
DOUBLE POWER BUSTER	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
TRIPLE HEAVEN'S CROSS	三個攻擊掣同按

PACIFIC HIGH SCHOOL

隱藏人物！

～FLAMBOYANT CHEERLEADER ～TIFFANY LORDS





特殊技	
→LP	
↘LP	
→HP	
←HP	
↙HP	
↘HP（α）	
↘HK（β）	
←HK（γ）	
必殺技	
GROOVY KNUCKLE	↓↘→＋P（可按著掣儲勁）
GROOVY PUNCH	↓↙←＋P（可按著掣儲勁）
GROOVY WHEEL	↓↘→＋K
EXCITING KICK	↓↙←＋K（空中可）
BEAUTIFUL SPIN	→↓↘＋K
STAMP KICK	↓＋K（[illegible]HIGH JUMP中使用三次）
完全燃燒 ATTACK	
GROOVY SPECIAL	↓↘→↓↘→＋P
WONDERFUL KICK	↓↘→↓↘→＋K
GROOVY SCREW	↓↙←↓↙←＋K
愛與友情之TWO PLATON	
LOVE & PEACE	同等強度PK同按（體力回復）
正義與勇氣之THREE PLATON	
TRIPLE HEAVEN'S CROSS	三個攻擊掣同按

α……浮空技 1　　β……浮空技 2（可在熱血 Combo 中使用）　　γ……中段技

外道高校

隱藏人物！ ~暴走總番長~ WILD DAIGO



特殊技	
→＋HK	
↘＋HP（α）	
←＋HK（β）	
←＋HP（γ）	
必殺技	
無雙突	↓↘→＋P（若HP可入力三次）
氣功塊	空中↓↘→＋P
無雙裏拳	→↓↘＋P
無雙蹴	↓↙←＋K
大地突	↓↙←＋P
完全燃燒 ATTACK	
暴走・無雙正拳突	↓↘→↓↘→＋P
暴走・漢之背中	↓↙←↓↙←＋K
暴走・硬氣功塊	空中↓↘→↓↘→＋P
愛與友情之TWO PLATON	
/	同等強度PK同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
/	三個攻擊掣同按

外道高校

～怪力番長～石動 岩



特殊技	
→＋HP	
↘＋HP（α）	
↘＋LP（β）	
←＋HK（γ）	
必殺技	
鐵砲突	↓↘→＋P（若HP可連續輸入二次）
拍手破	→↓↘＋P
荒波四股	↓↘→＋K
大旋風	空中↓↘→＋P
岩石碎	空中↓↘→＋K
大嵐	近敵→↘↓↙←＋P
額撞胸	↓↙←＋K
完全燃燒 ATTACK	
亂鐵砲突	↓↘→↓↘→＋P
噴火山	↓↙←↓↙←＋P
雪崩落	空中↓↘→↓↘→＋P
愛與友情之TWO PLATON	
活火山	同等強度PK同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
外道獨樂	三個攻擊掣同按

聖純女學院

～功夫RIDER～風間 晶（AKIRA）



特殊技	
→＋HP	
↘＋HP（α）	
↓＋P（β）	
→＋HK（γ）	
空中→＋HK	
必殺技	
骸裡門	↓↘→＋P
鳳擊襲	↓↙←＋P
旋舞蹴	↓↘→＋K（能夠連續輸入三次）
放舞	↓↙←＋K
破天連擊	←＋P、P、P、P
完全燃燒 ATTACK	
氣功塊	↓↘→↓↘→＋P（空中可）
破之連舞	↓↙←↓↙←＋P
天之連舞	↓↙←↓↙←＋K
破天 無影蹴	↓↘→↓↘→＋K
愛與友情之TWO PLATON	
協奏連擊蹴	同等強度PK同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
聖女之鐵槌	三個攻擊掣同按

聖純女學院

～孤高之助番～姬崎 葵



特殊技	
→＋HP	
→＋HK	
↘＋HP（α）	
↘＋HK（β）	
←＋HP（γ）	
←＋HK（γ）	
必殺技	
破戒之鐵鎖	↓↘→＋P（空中可）（HP可儲勁）
毒蛇之鐵鎖	↓↙←＋P（HP可儲勁）
空霸之鐵鎖	→↓↘＋P（HP可儲勁）
眼光蹴	↓↙←＋K
孤高之PRIDE	↓↘→＋K、LK / HK
完全燃燒 ATTACK	
必殺 電光鐵鎖	↓↘→↓↘→＋P（空中可）
必殺 稻妻眼光蹴	↓↙←↓↙←＋K
愛與友情之TWO PLATON	
眼付120%	同等強度PK同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
聖女之鐵槌	三個攻擊掣同按

聖純女學院

隱藏人物！ ~甦醒之邪惡靈魂~ POWERWD AKIRA

特殊技	
→＋HP	
↘＋HP（α）	
→＋HK（γ）（可衍生K或↓＋K）	
空中→＋HK	
必殺技	
骸裡門	↓↘→＋P
旋舞蹴	↓↘→＋LK（若HP可入力三次）
放舞	↓↙←＋K
破天之構	↓↙←＋P
龍牙裂斬 破天之構中	LP・HP・HK・LK・LK・LK
旋燕嵐舞 破天之構中	HP・LP・・LK・HK
羅漢進擊 破天之構中	LK・LK・LK・LP・HP・HK
鳳翼天蹴 破天之構中	HK・LK・LK・LK・LP・HP
完全燃燒 ATTACK	
剛氣功塊	↓↘→↓↘→＋P（空中可）
空中氣功塊	空中↓↘→↓↘→＋P
破之連舞	↓↙←↓↙←＋P
天之連舞	↓↙←↓↙←＋K
愛與友情之TWO PLATON	
/	同等強度PK同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
/	三個攻擊掣同按

聖純女學院

～旋律之令孃～霧島 由利加



特殊技	
→＋HP	
←＋HP	
→＋HK	
↘＋HP（α）	
←＋HK（β）	
必殺技	
悲戀之SERENADE	↓↙←＋P（空中可）
魅惑之WALTZ	↓↘→＋P
深淵之MENUETT	→↓↘＋P
落日之LULLABY	↓↙←＋K
完全燃燒 ATTACK	
冥府之NOCTURN	↓↘→↓↘→＋P
慈愛之REQUIEM	↓↙←↓↙←＋P
死呼RONDO	↓↘→↓↘→＋K（空中可）
愛與友情之TWO PLATON	
激勵之CONCERTO	同等強度PK同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
聖女之鐵槌	三個攻擊掣同按

JUSTICE學園

～機動教師～島津 英雄



特殊技	
→＋HP	
↘＋HP（α）	
↓＋HP（β）	
←＋HP（γ）	
←＋HK（γ）	
必殺技	
正波拳	↓↘→＋P（空中可）
對空正波拳	↓↙←＋P
實直拳	→↓↘＋P
真圓腳	↓↙←＋K
雷銳蹴	空中↓↘→＋K
完全燃燒 ATTACK	
島津流 真・實直拳	↓↘→↓↘→＋P
島津流 正波拳	↓↙←↓↙←＋P
島津流 雷影蹴	空中↓↘→↓↘→＋K
愛與友情之TWO PLATON	
島津流 雙龍正波拳	同等強度PK同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
肅正之嵐	三個攻擊掣同按

JUSTICE學園

～白衣之惡魔～水無月 響子

特殊技	
→＋HP	
→＋HK	
↘＋HK（α）	
←＋HK（γ）	
必殺技	
觸診	↓↘→＋P後＋K連打
出席確認	↓↙←＋P
回診	↓↙←＋K（空中可）
昇天之切開	→↓↘＋K（空中可）
片翼之構	↓↘→＋K
完全燃燒 ATTACK	
死之護介	↓↘→↓↘→＋P
天獄之階段	↓↘→↓↘→＋K
向奈落之補導	↓↙←↓↙←＋K
愛與友情之TWO PLATON	
究極之矯正術	同等強度PK同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
肅正之嵐	三個攻擊掣同按

α……浮空技1　β……浮空技2（可在熱血Combo中使用）　γ……中段技

JUSTICE學園

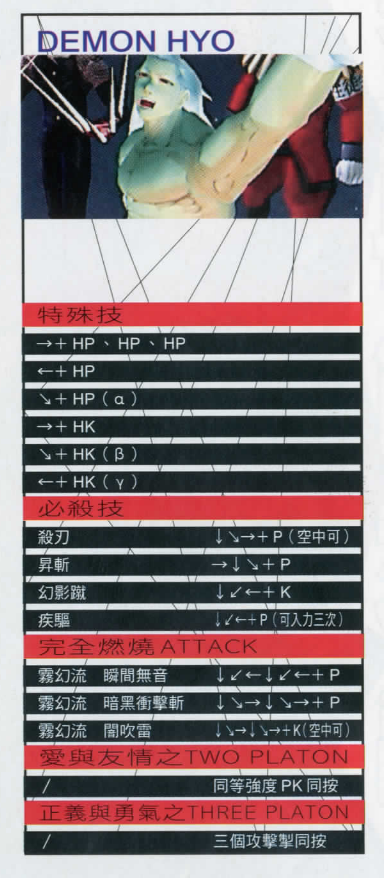
隱藏人物！～討厭的狂氣～忌野雹



特殊技	
→＋LP	
→＋HP	
↘＋HP（α）	
↘＋HK（β）	
←＋HK（γ）	
空中→＋HP	
必殺技	
居合斬	↓↙←＋P
十文字斬	↓↘→＋P
櫻龍斬	→↓↘＋P
幻影蹴	↓↙←＋K(空中可)
天雷斬	空中↓↘→＋P
完全燃燒 ATTACK	
暗黑幻影斬	↓↘→↓↘→＋K
暗黑幻影蹴	↓↙←↓↙←＋K
暗黑疾風斬	↓↘→↓↘→＋P
愛與友情之TWO PLATON	
/	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
/	三個攻擊掣同按

最終BOSS

DEMON HYO



特殊技	
→＋HP、HP、HP	
←＋HP	
↘＋HP（α）	
→＋HK	
↘＋HK（β）	
←＋HK（γ）	
必殺技	
殺刃	↓↘→＋P（空中可）
昇斬	→↓↘＋P
幻影蹴	↓↙←＋K
疾驅	↓↙←＋P（可入力三次）
完全燃燒 ATTACK	
霧幻流　瞬間無音	↓↙←↓↙←＋P
霧幻流　暗黑衝擊斬	↓↘→↓↘→＋P
霧幻流　闇吹雷	↓↘→↓↘→＋K(空中可)
愛與友情之TWO PLATON	
/	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
/	三個攻擊掣同按

JUSTICE學園

隱藏人物！～充滿野心的學生會成員～KUROW



特殊技	
→＋HP	
→＋HK	
↗＋HK（α）	
↙＋HP（β）	
←＋HP（γ）	
←＋HK（γ）	
必殺技	
闇神樂	↓↘→＋P
空間裂	↓↙←＋P
六腑突	→↓↘＋P
交叉車	↓↘→＋P(空中可)
闇擊	↓↙←＋K
完全燃燒 ATTACK	
霧嶋流 狂獸裂破	↓↘→↓↘→＋P
霧嶋流 真空闇嵐	↓↙←↓↙←＋P
愛與友情之TWO PLATON	
/	同等強度 PK 同按
正義與勇氣之THREE PLATON	
/	三個攻擊掣同按

α……浮空技1　　β……浮空技2（可在熱血 Combo 中使用）　　γ……中段技

燃燒吧！熱血青春日記

上集的熱血青春日記是以AVG的形式來進行，玩者要在一年的校園生活中培育一名角色。今集的情況就大為不同，除了改為桌上遊樂（即是大富翁形式）外，遊戲的玩法更有很大的轉變，現在會為大家逐步分析到底怎樣才能創造出一個較強的角色吧！

STEP1

創造出屬於自已的角色！

在一開始玩者可選擇與人或電腦作賽，人數的上限是四人，玩者可自由配合。若玩者希望自己的角色能變得更強，可與四人作賽(其餘三人由自己操控)，這樣玩者便可將最強的東西集於一人之上，



以免受到電腦阻礙。之後可輸入姓名、性別(聖純女學園只有女性才可入讀)、學園和學科等，接著便是選擇學科和說話的表達方式。不要小看這些設定，這是會影響原創角色技能的高低，還會影響他對其他角色態度。最後便是設定原創角色的外貌，一切完成後便可正式開始遊戲。

STEP2

怎樣才可移動呢！？

遊戲中是靠一個輪盤來決定角色的移動距離，在輪盤上顯示的字數便是角色可



移動的格數。但移動的距離可分為跑步和步行兩種：跑步是可作出6－10格的移動，雖然移動距離遠，但卻要支付兩點生命力(當生命力降至零時便要暫停一個回合)，所以在必要的時候才使用。步行可作1－6格的移動，速度慢，但不會消耗生命力，不妨多用。

STEP3

咭片有什麼用呢？？

當停在「咭片GET」的方格上便可取得咭，玩者可在任何一個回合使用，亦不限每次使用的咭片數目上限；咭片的作用十分廣泛，例如可提升角色的攻擊或防守能力、令指定角色返回某處，尋找同伴，指定與某角色進行戰鬥，甚至是加長移動的距離等，只要善用這些咭片對角色的成長是會有很大的幫助。

STEP4

與其他角色對話會發生什麼事呢？？

若停下來的方格上有其他角色的話，便可與他進行對話，在對話當中是有機會發生EVENT的，這些都會影響好感度的升降，從而改變在遊戲完結時所取得的同伴。另外，在對話中是有機會學習到愛與友情之TWO PLATON的，只要在對話中選「技傳授」便可，由於對話所做成的影響很大，所以是絕對不能馬虎了事的。

STEP5

怎能才能學懂必殺技呢？！

當停在「必殺技GET」的方格上便可從中選取其中一款必殺技，這樣便能在戰鬥中使用，而隨著不同的必殺技方格，所學到的必殺技亦會有所不同。

STEP6

到底勝負的關鍵是取決於什麼呢？！

當在方格上有其他玩者(電腦)或使用特定咭片(例如是指定與某角色進行戰鬥的咭片)時便會進入戰鬥，能力值較高的一方便可勝出。在一開始時玩者和電腦會從自己的能力值中隨機抽取三種能力值出來(例如：攻擊力、防禦力和体力)，將三種能力值加起來，能力較高的一方便可取勝，但能力值亦會因一些外來因數而轉變，若在戰鬥時是有其他同伴在場的話，他們便會將你的能力值提升，所以戰鬥除了靠實力外，運氣亦是致勝的關鍵所在。取勝後是可選擇取得對手與其他們角色的好感度、單位POINT或對手的同伴。



STEP7

按X鍵會出現一個很奇怪的表，這是什麼來的？？

當角色走到「單位GET」方格上(科目方格)上時便能獲得單位POINT(即是右上角的數字)，唯一能令單位POINT上升的方法便只有站在「單位GET」方格上，而科目的種類一共有7種，只要按X鍵便可一目了然。此外，亦有機會額外增加單位POINT，如當表上的科目連成直線便可額外取得十點的單位POINT。

STEP8

怎樣才取得終的勝利呢？？

只要過了四十回合(可在右上角觀看)，所有原創角色便會進行一次戰鬥，勝利與否當然視乎是誰的能力值較高，勝利的一方會額外增加單位POINT，最後將所有單位POINT加起來，比較多單位POINT的便是勝利者。而完成整個「熱血青春日記」後，玩者的原創人物亦可在STORY模式以外的其他模式中使用，此外每位原創人物均會有一個PASSWORD，只要輸入其他人的PASSWORD，各位更可和其他人的原創人物一較高下。



若各讀者認為自己所創造的角色無人能及，又或者學到一些超凡的絕技，不妨將你的PASSWORD寄給我們，以便我們可以將閣下的強者公開給其他人看看。

新的衣服

只要玩者利用DC上網，便能在CAPCOM的官方網頁中DOWNLOAD一些新的衣服，而且每隔一個星期網頁更會UPDATE一次，即是每次可DOWNLOAD的資料亦會有所不同。



遊戲中的BUG

使用方法十分簡單，條件是玩者操控的人物是鑑恭介，只要跳起並輸入↓↘→＋LK＋HK，這樣便能令恭介飄浮於空中，若在這時使用「擴散CROSS CUTTER」，判定更會在地面出現，絕對是屈機首選(請勿在對人戰時用，後果自負)。



資料補充編

發行商／製造商：CAPCOM
遊戲類型：FIG
發售日期：發售中
售價：5800日圓
容量：GD ROM
記憶：9 BLOCK
對應MODEM/對應NEO GEO POCKET/對應ARCADE STICK/對應PURU PURU PACK/對應KEYBOARD/對應VGA BOX

Text by 小吉

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

在DC中有不少經典遊戲存在，故此本欄特別為過去的經典名作提供提供更完善的資料，而首次在大家面前出現的就是《CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000》。相信各角色的出招表大家早已看過，但可知道在遊戲中超必GAUGE、GP和得分等等的增減是怎麼樣計算的嗎？除此以外，還會有不少很難單從遊戲中得知的資料也會在今期資料庫中出現，如果想對《CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000》了解得更透徹，便千萬不要錯過了！！

超必GAUGE

超必GAUGE能量槽增加方法分CAPCOM GROOVE和SNK GROOVE兩種，而兩者的增減方法有著異同之處，如果想更清楚知道兩者的計算方法可以參考以下三個超必GAUGE能量槽增加計算表，基本上遊戲中有絕大部份的情況是根據下表所述，只有一少部分情況是例外而已。



CAPCOM GROOVE進攻時的超必GAUGE能量槽增加法則

攻擊的種類	使用時	被對手擋格	成功命中
弱的基本技及特殊技	加0 POINT	1 HIT 加2 POINTS	1 HIT 加1 POINT
強的基本技及特殊技	加1 POINT	1 HIT 加8 POINTS	1 HIT 加2 POINTS
通常投技及空中投	加5 POINTS	————	1 HIT 加1 POINT
必殺技	加4 POINT	加0 POINT	加0 POINT
SUPERCOMBO／超必殺技	加0 POINT	加0 POINT	加0 POINT

SNK GROOVE使用「儲氣」時的超必GAUGE能量槽增加法則

由「儲氣」開始計的時間	能量槽增加量
0/60～11/60秒	3/60秒加1 POINT
12/60～20/60秒	2/60秒加1 POINT
21/60秒及其後	1/60秒加1 POINT

※當SNK GROOVE超必GAUGE能量槽達MAX狀態時只能維持十秒。

兩個GROOVE在受到攻擊時的超必GAUGE能量槽增加法則

攻擊的種類	成功擋格	被對手命中
對手的攻擊	1 HIT 加1 POINT	1 HIT 加1 POINT

RATIO與能力值修正

當玩者取得SECRET FACTOR的NO.72「CHARACTER RATIO SELECT」時，玩者便可以在VS模式中可自行調教角色的RATIO，例如一個RATIO 2的角色，玩者能夠將他變成RATIO 1, 3 or 4。而能力值亦會因為RATIO的增減而有所改變，在「體力及攻擊值修正」表中可以看到一位RATIO 2的角色在不同RATIO中體力及攻擊值的變化，此外，而選擇其他RATIO的角色時，如果想計算他在不同RATIO中的修正值，可以使用修正值計算公式。



體力及攻擊值修正（RATIO 2的角色）

RATIO	體力修正	攻擊值修正
1	0.88倍	0.90倍（註1）
2	1.00倍	1.00倍
3	1.12倍	1.12倍
4	1.20倍（註2）	1.20倍

註1：如果兩方同是選擇四名角色及將其RATIO設定為1的情形時，各人的攻擊修正會為「1.25倍」。

註2：如果兩方同是選擇一名角色及將其RATIO設定為4的情形時，各人的体力修正為「1.50倍」。

修正值計算公式

修正值＝玩者選擇角色的RATIO／角色原本設定的RATIO

例如一名原是RATIO 4的角色，玩者將他設定為RATIO 1，他的實際攻擊值便只有原本的0.75倍（0.90／1.20）。

各角色的基本體力

體力 16000	體力 15200	體力 14400	體力 13600	體力 12800
ZANGIEF	E.HONDA	隆	春麗	櫻
雷電	BLANKA	KEN	DHALSIM	CAMMY
	M.BISON	GUILE	BALROG	豪鬼
	SAGAT	MORRIGAN	VICE	殺意隆
	VEGA	京	紅丸	舞
	GEESE	庵	KING	由里
	山崎	TERRY		NAKORURU
	RUGAL	獠		瘋狂八神
		KIM		

移動系列

步行和跳躍

各角色的步行速度和跳躍時的高度及停留於空中的時間也是不相同，在「步行及跳躍移動能力」表中將有詳細的數據，而以上所有數據是以玩者不作任何攻擊或其他動作計算。而所有角色由玩者輸入指令後需要少許起跳時間才能完全跳起，春麗需2/60秒；ZANGIEF 和雷電則需要 6/60 秒；而其餘角色都是只需 3/60 秒便可。如果角色是在蹲下動作後直接跳躍，起跳時間便會增加1/60秒。除此以外，角色在完全跳起前可以使出必殺技、SUPERCOMBO（超必殺技）或進行挑撥等動作。



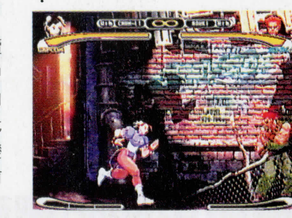
步行及跳躍移動能力

角色名稱	步行		向前跳躍				向後跳躍				垂直跳躍	
	前進速度	後退速度	前進速度	跳躍距離	最大高度	在空中的時間	後退速度	跳躍距離	最大高度	在空中的時間	最大高度	在空中的時間
隆	5.00	3.33	5.04	232	176	46	5.81	284	192	48	184	47
KEN	5.31	3.54	5.04	232	176	46	5.81	284	192	48	184	47
春麗	6.67	5.00	6.12	288	256	47	6.38	308	272	49	264	48
GUILE	5.63	4.17	5.06	248	180	49	5.88	300	496	51	188	50
ZANGIEF	4.17	2.50	3.71	156	160	42	3.91	176	184	45	172	44
DHALSIM	3.33	2.29	2.71	176	212	65	2.87	192	220	67	212	65
E.HONDA	3.96	2.71	6.73	208	160	45	4.96	228	168	46	228	46
BLANKA	3.75	3.13	5.17	212	244	41	5.37	220	252	41	248	41
M.BISON	5.83	5.00	4.26	196	176	46	5.08	244	188	48	182	47
BALROG	5.88	5.42	6.31	240	248	38	7.28	284	260	39	254	38
SAGAT	4.17	3.33	3.72	160	168	43	3.91	180	192	46	180	44
VEGA	6.67	5.00	6.69	328	240	49	7.53	384	260	51	250	50
櫻	5.00	4.17	5.07	228	172	45	6.08	292	192	48	184	47
CAMMY	6.46	5.96	5.00	240	192	48	5.92	296	204	50	200	49
殺意隆	5.00	3.33	5.04	232	176	46	5.81	284	192	48	184	47
MORRIGAN	5.00	3.33	5.04	232	176	46	5.81	284	192	48	184	47
豪鬼	5.26	3.44	5.04	232	176	46	5.81	284	192	48	184	47
京	5.00	3.33	5.04	232	176	46	5.81	284	192	48	184	47
庵	4.17	3.33	4.28	184	168	43	4.43	204	192	46	176	44
TERRY	5.31	3.54	5.04	232	176	46	5.81	284	192	48	184	47
獠	4.17	2.50	3.71	156	160	42	3.91	176	184	45	172	44
舞	6.67	5.00	5.17	212	244	41	5.37	220	252	41	248	41
KIM	5.63	4.17	5.06	248	180	49	5.88	300	196	51	188	50
GEESE	3.75	3.13	5.00	240	192	48	5.92	296	204	50	200	49
山崎	4.17	3.33	3.72	160	168	43	3.91	180	192	46	180	44
雷電	3.96	2.71	3.71	156	160	42	2.87	192	184	45	172	44
RUGAL	5.21	3.96	5.06	248	180	49	5.88	300	196	51	188	50
VICE	4.17	2.50	5.04	232	176	46	5.81	284	192	48	184	47
紅丸	5.31	3.54	6.12	288	256	47	6.38	308	272	49	264	48
由里	5.00	4.17	5.07	228	172	45	5.81	284	192	48	184	47
KING	5.31	3.54	5.04	232	176	46	5.81	284	192	48	184	47
瘋狂八神	6.88	5.42	6.31	240	248	38	7.28	284	260	39	254	38
NAKORURU	6.46	4.79	5.17	212	244	41	5.37	220	252	41	248	41

※前進速度及後退速度在1/60秒、跳躍距離和最大高度的移動量（單位：DOT。取小數後二個位，之後會用四捨五入的方法）
※ 停空時間（單位：1/60秒）

前方DASH、後方DASH和RUN

前方DASH與後方DASH在動作進行中是完全處於沒有防備的情況下，而且是不能中途停止的。於「DASH和RUN的移動能力」表中會顯示每位角色的DASH動作時間（也就是給對手有機可乘的時間）。當玩者取得SECRET FACTOR的NO.77「RUN AND DASH」後，便可以在「OPTION」中設定依舊使用前方DASH或以RUN代替。在RUN前會有3/60秒的準備動作時間（舞、RUGAL和VICE需要6/60秒），使用RUN（前跑）時角色會向前移動一定的距離，而玩者在角色正在前跑時，緊按方向掣前方，角色便會繼續前跑這動作，相反在角色正在前跑中按方向掣前方或前斜下方以外的方向掣時，角色便會即時中止前跑，除此以外，在角色前跑時跳躍便會自動變為大跳躍和可以用攻擊掣強行停止前跑動作。



DASH和RUN的移動能力

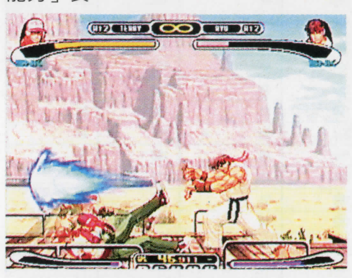
角色名稱	前方DASH			後方DASH			RUN
	移動距離	最大高度	動作時間	移動距離	最大高度	動作時間	前進速度
隆	160	0	19（空中：2～17）	108	0	20（空中：3～18）	10.00
KEN	160	0	19（空中：2～17）	108	0	20（空中：～18）	10.63
春麗	196	48	23（空中：2～21）	180	40	22（空中：3～20）	13.33
GUILE	160	32	19（空中：2～17）	160	32	20（空中：3～18）	11.25
ZANGIEF	112	48	23（空中：2～21）	112	48	24（空中：3～22）	8.33
DHALSIM	128	48	23（空中：2～21）	96	48	24（空中：3～22）	6.67
E.HONDA	140	40	25（空中：2～23）	140	40	26（空中：3～24）	7.83
BLANKA	196	48	23（空中：2～21）	200	48	24（空中：3～22）	7.50

角色名稱	前方DASH			後方DASH			RUN
	移動距離	最大高度	動作時間	移動距離	最大高度	動作時間	前進速度
M.BISON	196	48	23（空中：2～21）	200	48	24（空中：3～22）	11.60
BALROG	192	48	23（空中：2～21）	200	48	24（空中：3～22）	13.75
SAGAT	104	0	19（空中：2～17）	100	0	21（空中：3～19）	8.33
VEGA	188	48	24（空中：2～22）	168	0	22（空中：3～20）	13.33
櫻	160	24	23（空中：2～21）	128	24	20（空中：3～18）	10.00
CAMMY	188	48	27（空中：2～25）	216	44	35（空中：3～27）	12.92
殺意隆	160	0	19（空中：2～17）	108	0	20（空中：3～18）	10.00
MORRIGAN	192	48	23（空中：2～21）	200	48	24（空中：3～22）	10.00
豪鬼	132	0	19（空中：2～17）	124	0	20（空中：3～18）	10.31
京	160	20	23（空中：2～21）	168	20	25（空中：3～23）	10.00
庵	172	0	23（空中：2～21）	156	48	24（空中：3～22）	8.33
TERRY	140	24	17（空中：2～15）	140	24	18（空中：3～16）	10.00
獠	164	24	23（空中：2～21）	164	48	24（空中：3～22）	10.00
舞	188	20	24（空中：4～22）	212	48	34（空中：4～23）	13.33
KIM	164	48	23（空中：2～21）	164	48	24（空中：3～22）	10.00
GEESE	104	0	19（空中：2～17）	132	0	24（空中：3～22）	10.00
山崎	120	0	21（空中：2～19）	120	0	22（空中：3～20）	10.00
雷電	132	48	23（空中：2～21）	132	48	24（空中：3～22）	10.00
RUGAL	124	4	19（空中：4～17）	148	24	23（空中：4～21）	10.00
VICE	196	48	25（空中：4～23）	196	48	25（空中：4～23）	10.00
紅丸	196	48	23（空中：2～21）	196	48	24（空中：3～22）	10.00
由里	196	48	23（空中：2～21）	196	48	24（空中：3～22）	10.00
KING	164	48	23（空中：2～21）	164	48	24（空中：3～22）	10.00
瘋狂八神	188	0	23（空中：2～21）	188	48	24（空中：3～22）	13.75
NAKORURU	196	48	23（空中：2～21）	196	48	24（空中：3～22）	10.00

※前進速度為1/60秒的移動量（單位：DOT。取小數後二個位，之後會用四捨五入的方法）
※ 裡DASH開始至終結時的移動距離和最大高度的移動量（單位：DOT。取小數後二個位，之後會用四捨五入的方法）
※ 動作時間（單位：1/60秒）

轉入動作

轉入動作的好處就是有一段全身無敵狀態及能夠移近對手，不過在起動和完成轉入動作時，都會有一段空隙時間存在，而動作時間和移動距離會能因應角色的不同而有少許差異，詳細資料可以參考「轉入動作之移動能力」表。



轉入動作之移動能力

角色名稱	移動距離	動作時間
隆	210	1+28（全身無敵）+4
KEN	210	1+28（全身無敵）+4
春麗	225	1+30（全身無敵）+4
GUILE	275	1+30（全身無敵）+4
ZANGIEF	210	1+28（全身無敵）+4
DHALSIM	240	1+32（全身無敵）+4
E.HONDA	150	1+20（全身無敵）+4
BLANKA	225	1+30（全身無敵）+4
M.BISON	188	1+25（全身無敵）+4
BALROG	234	1+25（全身無敵）+4
SAGAT	188	1+25（全身無敵）+4
VEGA	270	1+36（全身無敵）+4
櫻	180	1+24（全身無敵）+4
CAMMY	198	1+34（全身無敵）+4
殺意隆	210	1+28（全身無敵）+4
MORRIGAN	240	1+32（全身無敵）+4
豪鬼	208	1+28（全身無敵）+4

角色名稱	移動距離	動作時間
京	225	1+30（全身無敵）+4
庵	220	1+24（全身無敵）+4
TERRY	150	1+20（全身無敵）+4
獠	187	1+28（全身無敵）+4
舞	150	1+20（全身無敵）+4
KIM	160	1+24（全身無敵）+5
GEESE	225	1+30（全身無敵）+4
山崎	174	1+25（全身無敵）+5
雷電	160	1+24（全身無敵）+4
RUGAL	210	1+28（全身無敵）+4
VICE	150	1+20（全身無敵）+4+4（膝蓋以上無敵）+2
紅丸	188	1+25（全身無敵）+4
由里	188	1+25（全身無敵）+4
KING	260	1+24（全身無敵）+5
瘋狂八神	240	1+24（全身無敵）+4
NAKORURU	260	1+35（全身無敵）+4

※ 移動距離是由動作開始至完成的總移動量（單位：DOT。取小數後二個位，之後會用四捨五入的方法）
※ 全身無敵時間中，對手是可以割技和投技的作出攻擊。

GUARD-CRUSH

在遊戲中進行擋格時，是會扣除防禦耐久值，當防禦耐久值只餘下25%時，體力計的外圍便會出現紅色的閃光，時間每過一秒便可回復少許防禦耐久值，假如防禦耐久值完全變為0時，角色就會出現維持一秒的「GUARD-CRUSH」情況，在「GUARD-CRUSH」的過程中角色會進入無防備狀態，雖然玩者可以透過連打任何掣把無防備狀態的時間縮短，但其後會出現有2.5秒至3.5秒時間出現行動不能，最後反而給對手更多時間作出攻擊。



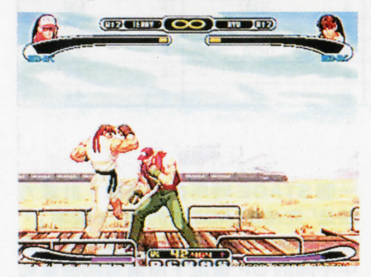
各角色的防禦耐久值

防禦耐久值48	防禦耐久值56	防禦耐久值60	防禦耐久值64	防禦耐久值68
殺意隆	春麗	隆	E.HONDA	ZANGIEF
瘋狂八神	GUILE	KEN	BLANKA	雷電
	BALROG	DHALSIM	M.BISON	
	CAMMY	櫻	SAGAT	
	MORRIGAN	豪鬼	VEGA	
	舞	京	TERRY	
	VICE	庵	GEESE	
	紅丸	獠	山崎	
	由里	KIM	RUGAL	
	NAKORURU	KING		

VS CPU BATTLE

CPU 角色出現 TABLE

ARCADE MODE和PAIR MATCH MODE中，電腦角色出現的次序共有八種不同組合，在「ARCADE MODE CPU 角色出現 TABLE」和「PAIR MATCH MODE CPU 角色出現 TABLE」表中有詳細的顯示。



ARCADE MODE CPU角色出現TABLE

	STAGE 1	STAGE 2	STAGE 3	STAGE 4	STAGE 5
TABLE A	TERRY、庵	ZANGIEF、雷電	BLANKA、DHALSIM、CAMMY、櫻	紅丸、KING、京	VICE、RUGAL
TABLE B	CAMMY、BLANKA、隆	E.HONDA、KIM	由里、紅丸、VICE、KING	KEN、庵	櫻、SAGAT
TABLE C	舞、TERRY	春麗、隆	櫻、VICE、庵	DHALSIM、BALROG	KING、CAMMY、BLANKA、紅丸
TABLE D	E.HONDA、舞	由里、DHALSIM、櫻、VICE	京、隆	CAMMY、RUGAL	紅丸、BLANKA、KEN
TABLE E	KEN、GUILE	VICE、DHALSIM、春麗	京、雷電	BLANKA、櫻、由里、紅丸	KING、SAGAT
TABLE F	櫻、由里、ZANGIEF	KEN、隆	舞、春麗	CAMMY、DHALSIM、VICE、KING	紅丸、山崎
TABLE G	隆、ZANGIEF	獠、雷電	BALROG、由里	CAMMY、舞、KING	BLANKA、DHALSIM、紅丸、VICE
TABLE H	京、庵	KING、CAMMY、櫻、由里	DHALSIM、VICE、雷電	春麗、GUILE	BLANKA、山崎

PAIR MATCH MODE CPU角色出現TABLE

	STAGE 1	STAGE 2	STAGE 3	STAGE 4	STAGE 5
TABLE A	BLANKA、紅丸	KIM、雷電	櫻、由里	GUILE、CAMMY	隆、京
TABLE B	SAGAT、KING	GUILE、春麗	CAMMY、VICE	TERRY、舞	KEN、庵
TABLE C	E.HONDA、雷電	獠、由里	BLANKA、KING	隆、KEN	GUILE、TERRY
TABLE D	ZANGIEF、KIM	隆、SAGAT	DHALSIM、山崎	京、庵	春麗、舞
TABLE E	CAMMY、山崎	RUGAL、VICE	隆、TERRY	BLANKA、櫻	E.HONDA、獠
TABLE F	BALROG、舞	E.HONDA、DHALSIM	櫻、京	紅丸、VICE	SAGAT、RUGAL
TABLE G	庵、ZANGIEF	RUGAL、山崎	春麗、KIM	隆、櫻	BALROG、紅丸
TABLE H	DHALSIM、KIM	SAGAT、BALROG	KEN、獠	KING、由里	ZANGIEF、雷電

亂入角色

在ARCADE MODE和PAIR MATCH MODE中，如果玩者能達到一定的條件，便會在STAGE 3完結時有MORRIGAN或NAKORURU的亂入及在BOSS STAGE中有豪鬼的亂入。他們所使用的GROOVE分別是MORRIGAN使用CAPCOM GROOVE；NAKORURU使用SNK GROOVE；至於豪鬼則會使用與BOSS STAGE相同的GROOVE。

MORRIGAN和NAKORURU的亂入條件

當達到四個不同的條件時，MORRIGAN或NAKORURU便會亂入，但是亂入的角色是MORRIGAN還是NAKORURU便決定於玩者所選擇的GROOVE了。如果玩者使用CAPCOM GROOVE時MORRIGAN便會亂入；相反，玩者使用SNK GROOVE時NAKORURU便會亂入。



以令到他們亂入的四個條件分別是取得SECRET FACTOR的NO.63「來自魔界之挑戰者」(MORRIGAN)和NO. 64「來自大自然之使徒」(NAKORURU)；其次是在STAGE 1～3中未曾(Continue)和沒有其他玩者亂入對戰；然後是在STAGE 3完結時，玩者取得GP達60或以上；最後是在STAGE 1～3中以SUPERCOMBO將對手擊倒達四次或以上。

豪鬼的亂入條件

要在BOSS STAGE中得到豪鬼的亂入，必須要符合兩個條件，分別是取得SECRET FACTOR的NO.62「最強之挑戰者」和在STAGE 5完結時GP達85或以上。

GP (GROOVE POINT) 評價

玩者可以取得的GP最多為100.000，而最少則為0.000，遊戲的GP初期值為20.000，而當玩者進行攻擊或是防守時也會有所增減。



CPU GROOVE決定TABLE

在STAGE 1中電腦所用的GROOVE是隨機的沒有任何規則根據，而STAGE 2至BOSS STAGE則有七種不同組合，詳細資料可以看「CPU GROOVE決定TABLE」表。

CPU GROOVE決定TABLE

	STAGE 2	STAGE 3	STAGE 4	STAGE 5	BOSS STAGE
TABLE A	SNK	CAPCOM	SNK	CAPCOM	SNK
TABLE B	CAPCOM	SNK	CAPCOM	CAPCOM	CAPCOM
TABLE C	SNK	SNK	SNK	CAPCOM	CAPCOM
TABLE D	CAPCOM	SNK	SNK	CAPCOM	SNK
TABLE E	SNK	CAPCOM	CAPCOM	SNK	SNK
TABLE F	SNK	CAPCOM	CAPCOM	SNK	CAPCOM
TABLE G	CAPCOM	CAPCOM	CAPCOM	SNK	SNK

攻擊命中GP評價（不使用飛行道具命中的情況）

玩者方行動＼ CPU方行動	SUPERCOMBO／ 超必殺技（有攻擊判定）	SUPERCOMBO／ 超必殺技（沒有攻擊判定）	必殺技＼ 強基本技	弱基本技	其他
LV.3 SUPERCOMBO／MAX超必殺技	S+++	S++	S+	S	A
LV.1～2 SUPERCOMBO／超必殺技	S++	S+	S	A	B
必殺技	S+	S	A	B	B
強基本技	S	A	B	C	C
弱基本技	A	B	C	C	D

被攻擊時的GP評價

當對方進行攻擊時，玩者方的擋格時間或被命中時，也會有一個GP評價的，詳情可以參考「防守時的GP評價」表。

防守時的GP評價

玩者方行動＼ CPU方行動	LV.3 SUPERCOMBO／ MAX超必殺技（有攻擊判定）	LV.1～2 SUPERCOMBO／ 超必殺技（沒有攻擊判定）	必殺技	強基本技	弱基本技
檔格（3/60秒內）	S+	S	A	B	B
檔格（8/60秒內）	S	A	B	B	C
檔格（30/60秒內）	B	B	C	C	D
檔格（31/60秒以上）	C	C	C	D-	D-
檔格失敗	D	D	D	D-	D--

攻擊命中時的GP評價

在與CPU對戰時，當玩者成功擊中對手時，除了玩者所使用的招式會影響GP評價外，電腦被擊中時的行動也會對GP評價有很大的影響力。在「攻擊命中GP評價」表中會顯示在攻擊命中時，不同情況下得到的GP評價，如果攻擊被成功擋格，GP便會增加0.001。

攻擊命中GP評價（使用飛行道具命中的情況）

玩者方行動＼ CPU方行動	SUPERCOMBO／ 超必殺技（有攻擊判定）	SUPERCOMBO／ 超必殺技（沒有攻擊判定）	必殺技＼ 強基本技	弱基本技	其他
LV.3 SUPERCOMBO／MAX超必殺技	S++	S+	S	A	B
LV.1～2 SUPERCOMBO／超必殺技	S+	S	A	B	B
必殺技	S	A	B	C	C

GP評價與GP增減對應

當玩者在攻擊和防守時所取得的GP評價與實際的GP增減是成正比的，在「GP增減」表有不同GP評價中所取得（或扣去）的實際GP值

GP增減

GP評價	GP增減
S+++	+3.5
S++	+3
S+	+2.5
S	+2
A	+1

GP評價	GP增減
B	+0.5
C	+0.01
D	-0.5
D-	-1
D--	-1.5

K.O.時的GP評價和GP增減

當玩者K.O.對手時，是會有一個額外的GP增減值給玩者，其計算方法請看「K.O.時的GP增減公式」，而K.O.對手的所取得的GP評價和評價倍率則可以在「K.O時的GP評價」表和「評價倍率」表。

K.O時的GP評價

玩者方行動／CPU方行動	SUPERCOMBO／超必殺技（有攻擊判定）	SUPERCOMBO／超必殺技（沒有攻擊判定）	必殺技	強基本技	弱基本技	其他
LV.3 SUPERCOMBO／MAX超必殺技	S+++	S++	S+	S	A	B
LV.1～2 SUPERCOMBO／超必殺技	S++	S+	S	A	A	B
必殺技	S+	S	A	A	B	C
強基本技	S	A	A	B	C	D
弱基本技	A	A	B	C	D	D

評價倍率

K.O.時的GP於 0～59.999		K.O.時的GP於 60～79.999		K.O.時的GP於 80～89.999		K.O.時的GP於 90～100	
GP評價	評價倍率	GP評價	評價倍率	GP評價	評價倍率	GP評價	評價倍率
S+++	0.8	S+++	0.6	S+++	0.5	S+++	0.4
S++	0.7	S++	0.3	S++	0.2	S++	0.1
S+	0.6	S+	0.2	S+	0.1	S+	0.05
S	0.5	S	0.15	S	0.05	S	0.05
A	0.3	A	0.05	A	0	A	0
B	0.1	B	0	B	-0.05	B	-0.1
C	0	C	-0.05	C	-0.1	C	-0.3
D	-0.05	D	-0.1	D	-0.2	D	-0.6

得分

在與2P對戰時，是沒有任何得分計算的，也就是說只是對CPU時才會計算分數，而得分的種種類共分為三種，分別是攻擊命中得分、PERFECT勝利得分和STAGE CLEAR得分。攻擊命中得分只有在玩者GAME OVER或完成BOSS STAGE後才會顯示，在「攻擊得分」表中會顯示每HIT攻擊的不同攻擊值所取得的分數；而PERFECT勝利得分是當玩者在一人也沒有被擊倒兼體力全滿的情況下勝利或只是一人也沒有被擊倒的情況下取勝時，也會有一個分數加給玩者，前者會增加50000分，而後者則會增加10000分；而STAGE CLEAR得分是完成每一個STAGE時所得的分數，計算方法是「完成STAGE時的GP x 倍率」，在「STAGE CLEAR倍率和得分」表中不同的GP情況下所擁有的倍率和得分範圍。

攻擊得分

攻擊值	得分
100～400	100 POINTS
500～700	200 POINTS
800～1000	300 POINTS
1100～1400	400 POINTS
1500～1800	500 POINTS
1900～2200	1000 POINTS
2300～2600	1500 POINTS
2700～3000	2000 POINTS
3100以上	3000 POINTS

STAGE CLEAR倍率和得分

完成STAGE時的GP	倍率	得點
100	x10000	1000000 POINTS
99	x5000	495000 POINTS
98	x3000	294000 POINTS
97	x2000	194000 POINTS
96	x1500	144000 POINTS
95	x1000	95000 POINTS
90～94.999	x800	72000～75200 POINTS
80～89.999	x500	40000～44500 POINTS
70～79.999	x300	21000～23700 POINTS
40～69.999	x200	8000～13800 POINTS
0～39.999	x100	0～3900 POINTS

SECRET FACTOR的取得方法

遊戲中設有SECRET SHOP，其用途是給玩者購買SECRET FACTOR，而SECRET FACTOR的總數量共有77個，大致上可以分為9大類，下文將會詳細分析各SECRET FACTOR的分類、購入必需的條件和它們各自的特別效果等等。

NO.1～33 EXTRA COLOR



購買這些SECRET FACTOR後，該角色的顏色選便會由原本的四種顏色增至八種，也就是增加四種額外的顏色了。

NO.62～NO.64 亂入角色

玩者必須購入亂入角色的SECRET FACTOR，才可以ARCADE MODE和PAIR MATCH MODE得到MORRIGA、NAKORURU和豪鬼的亂入對戰，因為這是他們亂入對戰其中一個必要條件。

SECRET STAGE出現機會率變化

已購買EXTRA STAGE數	出現機會率
1個	1/256
2個	1/128
3個	1/64
4個	1/32
5個	1/16
6個	1/4

NO.71 PAIR MATCH

購入這個SECRET FACTOR後，玩者便能玩「PAIR MATCH MODE」，這模式中敵我雙方的RATIO都是設定為2，並以二對二的形式進行遊戲。

NO.72 CHARACTER RATIO SELECT

在VS模式中，玩者可以隨意調較角色的RATIO。

NO.34～61 EXTRA CHARACTER



購入EXTRA CHARACTER後，玩者便會可以使用該名角色的EXTRA模式，基本上EXTRA模式和NORMAL模式的角色的基本能力是完全相同的，而兩者不同之後在於一些招式上，玩者可以在選擇角色時緊按START掣，便可以選擇該EXTRA模式了（之前必須購入該角色的EXTRA CHARACTER），而購買EXTRA CHARACTER所需的VS PT會因應CHARACTER本身的RATIO而定，RATIO越高，需要的VS PT越多。有一點要注意的就是EX隆和EX庵分別是「殺意隆」和「瘋狂八神」，他們是獨立一格地給玩者選擇，並不是以緊按START掣選擇。除此之外，MORRIGA、NAKORURU和豪鬼三人是沒有EXTRA模式的。

NO.65～NO.70 EXTRA STAGE

購入這個SECRET FACTOR除了能在VS模式和練習模式中使用新的EXTRA STAGE外，其實亦會影響到SECRET STAGE「阿猶達也神殿2」的出現機會率，正常情況下玩者對CPU時選阿猶達也神殿這STAGE時，便會有1/512的機會出現「阿猶達也神殿2」這SECRET STAGE，不過如果玩者購入EXTRA STAGE後，「阿猶達也神殿2」出現的機會便會增加，可以參考「SECRET STAGE出現機會率變化」表。

NO.73 懷舊主題曲

在「OPTION MODE」的「GAME OPTION」把追GAME MUSIC一項，玩者可以將這一項設定NORMAL和ORIGINAL，如果設定為ORIGINAL便可以在不同的STAGE中聽回昔日的遊戲，如《STREET FIGHTER 2》和《餓狼傳說》中的經典BGM。

NO.74～76 SECRET CHARACTER



這三個「SECRET FACTOR」其實是讓玩者使用MORRIGAN、NAKORURU和豪鬼三位角色，但是所需VS PT和條件要求很高，要可以使用他們三人並不是一件容易的事。

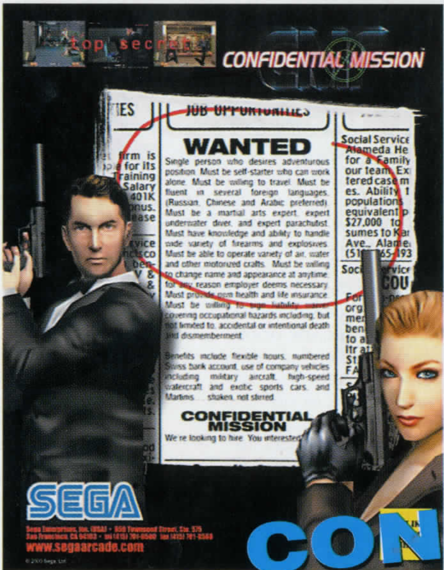
NO.77 RUN AND DASH

玩者可以在「OPTION MODE」的「GANE OPTION」中DASH和RUN。

SECRET FACTOR一覽表

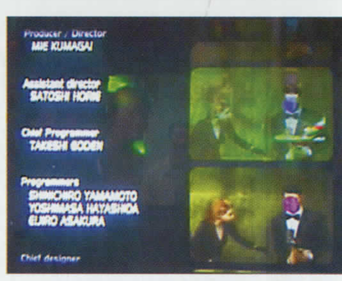
編號	名稱	效果	條件	所需 VS PT
NO.1	EXTRA COLOR 隆	增加 4 種隱藏顏色	以隆 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.2	EXTRA COLOR KEN	增加 4 種隱藏顏色	以 KEN CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.3	EXTRA COLOR 春麗	增加 4 種隱藏顏色	以春麗 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.4	EXTRA COLOR GUILE	增加 4 種隱藏顏色	以 GUILE CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.5	EXTRA COLOR ZANGIEF	增加 4 種隱藏顏色	以 ZANGIEF CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.6	EXTRA COLOR DHALSIM	增加 4 種隱藏顏色	以 DHALSIM CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.7	EXTRA COLOR E.HONDA	增加 4 種隱藏顏色	以 E.HONDA CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.8	EXTRA COLOR BLANKA	增加 4 種隱藏顏色	以 BLANKA CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.9	EXTRA COLOR M.BISON	增加 4 種隱藏顏色	以 M.BISON CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.10	EXTRA COLOR BALROG	增加 4 種隱藏顏色	以 BALROG CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.11	EXTRA COLOR SAGAT	增加 4 種隱藏顏色	以 SAGAT CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.12	EXTRA COLOR VEGA	增加 4 種隱藏顏色	以 VEGA CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.13	EXTRA COLOR 櫻	增加 4 種隱藏顏色	以櫻 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.14	EXTRA COLOR CAMMY	增加 4 種隱藏顏色	以 CAMMY CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.15	EXTRA COLOR 京	增加 4 種隱藏顏色	以京 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.16	EXTRA COLOR 庵	增加 4 種隱藏顏色	以庵 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.17	EXTRA COLOR TERRY	增加 4 種隱藏顏色	以 TERRY CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.18	EXTRA COLOR 獠	增加 4 種隱藏顏色	以獠 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.19	EXTRA COLOR 舞	增加 4 種隱藏顏色	以舞 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.20	EXTRA COLOR KIM	增加 4 種隱藏顏色	以 KIM CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.21	EXTRA COLOR GEESE	增加 4 種隱藏顏色	以 GEESE CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.22	EXTRA COLOR 山崎	增加 4 種隱藏顏色	以山崎 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.23	EXTRA COLOR 雷電	增加 4 種隱藏顏色	以雷電 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.24	EXTRA COLOR RUGAL	增加 4 種隱藏顏色	以 RUGAL CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.25	EXTRA COLOR VICE	增加 4 種隱藏顏色	以 VICE CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.26	EXTRA COLOR 紅丸	增加 4 種隱藏顏色	以紅丸 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.27	EXTRA COLOR 由里	增加 4 種隱藏顏色	以由里 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.28	EXTRA COLOR KING	增加 4 種隱藏顏色	以 KING CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.29	EXTRA COLOR 殺意隆	增加 4 種隱藏顏色	以殺意隆 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.30	EXTRA COLOR 瘋狂八神	增加 4 種隱藏顏色	以瘋狂八神 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.31	EXTRA COLOR MORRIGAN	增加 4 種隱藏顏色	以 MORRIGAN CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.32	EXTRA COLOR NAKORURU	增加 4 種隱藏顏色	以 NAKORURU CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.33	EXTRA COLOR 豪鬼	增加 4 種隱藏顏色	以豪鬼 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.34	EXTRA CHARACTER 殺意隆	可使用殺意隆	以 CAPCOM GROOVE 的隆 CLEAR ARCADE MODE 一次	7000
NO.35	EXTRA CHARACTER KEN	可使用 EX KEN	以 CAPCOM GROOVE 的 KEN CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.36	EXTRA CHARACTER 春麗	可使用 EX 春麗	以 CAPCOM GROOVE 的春麗 CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.37	EXTRA CHARACTER GUILE	可使用 EX GUILE	以 CAPCOM GROOVE 的 GUILE CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.38	EXTRA CHARACTER ZANGIEF	可使用 EX ZANGIEF	以 CAPCOM GROOVE 的 ZANGIEF CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.39	EXTRA CHARACTER DHALSIM	可使用 EX DHALSIM	以 CAPCOM GROOVE 的 DHALSIM CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.40	EXTRA CHARACTER E.HONDA	可使用 EX E.HONDA	以 CAPCOM GROOVE 的 E.HONDA CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.41	EXTRA CHARACTER BLANKA	可使用 EX BLANKA	以 CAPCOM GROOVE 的 BLANKA CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.42	EXTRA CHARACTER M.BISON	可使用 EX M.BISON	以 CAPCOM GROOVE 的 M.BISON CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.43	EXTRA CHARACTER BALROG	可使用 EX BALROG	以 CAPCOM GROOVE 的 BALROG CLEAR ARCADE MODE 一次	4000
NO.44	EXTRA CHARACTER SAGAT	可使用 EX SAGAT	以 CAPCOM GROOVE 的 SAGAT CLEAR ARCADE MODE 一次	4000
NO.45	EXTRA CHARACTER VEGA	可使用 EX VEGA	以 CAPCOM GROOVE 的 VEGA CLEAR ARCADE MODE 一次	4000
NO.46	EXTRA CHARACTER 櫻	可使用 EX 櫻	以 CAPCOM GROOVE 的櫻 CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.47	EXTRA CHARACTER CAMMY	可使用 EX CAMMY	以 CAPCOM GROOVE 的 CAMMY CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.48	EXTRA CHARACTER 京	可使用 EX 京	以 SNK GROOVE 的京 CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.49	EXTRA CHARACTER 瘋狂八神	可使用瘋狂八神	以 SNK GROOVE 的庵 CLEAR ARCADE MODE 一次	7000
NO.50	EXTRA CHARACTER TERRY	可使用 EX TERRY	以 SNK GROOVE 的 TERRY CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.51	EXTRA CHARACTER 獠	可使用 EX 獠	以 SNK GROOVE 的獠 CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.52	EXTRA CHARACTER 舞	可使用 EX 舞	以 SNK GROOVE 的舞 CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.53	EXTRA CHARACTER KIM	可使用 EX KIM	以 SNK GROOVE 的 KIM CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.54	EXTRA CHARACTER GEESE	可使用 EX GEESE	以 SNK GROOVE 的 GEESE CLEAR ARCADE MODE 一次	4000
NO.55	EXTRA CHARACTER 山崎	可使用 EX 山崎	以 SNK GROOVE 的山崎 CLEAR ARCADE MODE 一次	4000
NO.56	EXTRA CHARACTER 雷電	可使用 EX 雷電	以 SNK GROOVE 的雷電 CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.57	EXTRA CHARACTER RUGAL	可使用 EX RUGAL	以 SNK GROOVE 的 RUGAL CLEAR ARCADE MODE 一次	4000
NO.58	EXTRA CHARACTER VICE	可使用 EX VICE	以 SNK GROOVE 的 VICE CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.59	EXTRA CHARACTER 紅丸	可使用 EX 紅丸	以 SNK GROOVE 的紅丸 CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.60	EXTRA CHARACTER 由里	可使用 EX 由里	以 SNK GROOVE 的由里 CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.61	EXTRA CHARACTER KING	可使用 EX KING	以 SNK GROOVE 的 KING CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.62	最強之挑戰者	豪鬼在最終 STAGE 出現挑戰	CLEAR ARCADE MODE 五次	500
NO.63	來自魔界之挑戰者	MORRIGAN 在途中出現挑戰	取得所有 CAPCOM 人物的隱藏顏色	700
NO.64	來自大自然之使徒	NAKORURU 在途中出現挑戰	取得所有 CAPCOM 人物的隱藏顏色	700
NO.65	EXTRA STAGE-VEGA	STAGE SELECT 追加 VEGA STAGE	CPU 戰中擊倒 VEGA	1000
NO.66	EXTRA STAGE-GEESE	STAGE SELECT 追加 GEESE STAGE	CPU 戰中擊倒 GEESE	1000
NO.67	EXTRA STAGE-MORRIGAN	STAGE SELECT 追加 MORRIGAN STAGE	CPU 戰中擊倒 MORRIGAN	1200
NO.68	EXTRA STAGE-NAKORURU	STAGE SELECT 追加 NAKORURU STAGE	CPU 戰中擊倒 NAKORURU	1200
NO.69	EXTRA STAGE- 豪鬼	STAGE SELECT 追加豪鬼 STAGE	CPU 戰中擊倒豪鬼	1500
NO.70	EXTRA STAGE-SECRET	STAGE SELECT 追加 SECRET STAGE	在 ARCADE MODE 或 PAIR MATCH MODE 中遇上 SECRET 版面並將該次遊戲完成	1500
NO.71	PAIR MATCH	在此模式中所有角色的 RATIO 也統一為 2	CPU 戰中擊倒 MORRIGAN 及 NAKORURU	1800
NO.72	CHARACTER RATIO SELECT	在 VS 模式中可自行調教角色的 RATIO	CPU 戰中擊倒豪鬼	1500
NO.73	懷舊主題曲	把 GAME MUSIC 設定為 ORIGINAL 可聽回昔日的遊戲 BGM	CLEAR PAIR MATCH MODE 一次	2000
NO.74	PLAYER CHARACTER MORRIGAN	可使用 MORRIGAN	取得所有 CAPCOM EX 人物	8000
NO.75	PLAYER CHARACTER NAKORURU	可使用 NAKORURU	取得所有 SNK EX 人物	8000
NO.76	PLAYER CHARACTER 豪鬼	可使用豪鬼	取得 NO.73- NO.75 及 CPU 戰中擊倒豪鬼	9500
NO.77	RUN AND DASH	可設定角色作 RUN 或 DASH	取得 NO.74- NO.75 及 CLEAR PAIR MATCH MODE 3 次	2300

GAMEPLAYERS EXTRA



Hitmaker（前稱SOFT第四研究開發部）最新力作《CONFIDENTIAL MISSION》，是一個以特務為題材的GUN-SHOOTING GAME ，其中不單止繼承了《VIRTUA COP》系列的速度感，而且更保留了向同一敵人連開數鎗（鞭屍！？）時的快感，加上使用特務武器的迷你遊戲，透過在迷你遊戲中的成功與失敗，出現幾種完全不同的分支路線，令到遊戲的內容並非舊酒新瓶般簡單。

SEGA / G-STG / 1 ~ 2P
推出日期：經已推出（11月27日）
基板：NAOMI ＋GD-ROM SYSTEM



◆完成遊戲之後的「蝦碌」片段

STORY

二十世紀末期，冷戰雖然結束，不過憑藉暴力和獨裁政權壓垮世界的野心家仍然存在，為了維持世界的和平與平衡，一支簡稱CMF（CONFIDENTIAL MISSION FORCE）的秘密間碟組織終於成立，為防範國家間的戰爭和恐怖行動而努力。

CONFIDENTIAL MISSION



MISSION 1

軍事衛星突然受到來歷不明的人仕入侵，CMF為了追查事件的真相，所以向衛星失守前最後發放訊號的源頭——歷史博物館進發。



MISSION 2

雖然知道策劃入侵軍事衛星的主謀人，不過說時遲、那時快，恐怖組織已經擄走軍事衛星的開發者之一ILLINA MIKHAILOVA，企圖強行突破軍事衛星的控制系統，為了救出ILLINA，CMF亦開始了救人行動。



MISSION 3

得到ILLINA的協助，CMF終於知道AGARES的根據地，不過AGARES已經將軍事衛星的控制系統移植入潛水艇之內，為了奪回控制系統，CMF唯有向AGARES的根據地進發。





TEXT：KOTARO
特別鳴謝：尖沙咀加拿芬道金星遊戲機中心提供拍攝場地

SEGA / SLG / 1 ~ 2P
推出日期：經已推出（11 月 27 日）
基板：NAOMI ＋ GD-ROM SYSTEM

SAKYA & TAMBOURINE

繼去年《SAMBA DE AMIGO！》成功晉身遊戲機中心最受歡迎音樂遊戲之一以後，今年，SEGA 決定乘勝追擊，除了為《SAMBA DE AMIGO！》推出改良版本《SAMBA DE AMIGO！Ver.2000》之外，更利用同一開發引擎和空間認識系統，製作一個全新感覺，但是不論形式與表達手法也和《SAMBA DE AMIGO！》十分接近的音樂遊戲《SAKYA & TAMBOURINE》，而且歌路方面，由現時最流行的組合「MORNING 娘」、「PUTSCH MONEY」等 J-POP 歌曲，以至《狙擊》、《戀之VACANCE》等懷舊和外國快歌也一一盡錄，難怪遊戲尚未正式推出，就已經大有超越《SAMBA DE AMIGO！》之勢！



◆空間認識系統的關鍵——CENSOR 組件

How to play?

玩法方面，基本上與《SAMBA DE AMIGO！》大同小異，只要依照畫面的指示，配合音樂的節奏（藍色拍子）搖動、（紅色拍子）拍打，或者（箭咀指示）連續搖動 TAMBOURINE（鈴鼓，或稱手鼓）即可，而且只要取得 C RANK 或以上的成績就可以順利過關，所以即使閣下未曾玩過《SAMBA DE AMIGO！》或其他音樂遊戲，也極少會出現跟不上的情況。



◆完成遊戲之後，遊戲會根據演奏的成績作出的評價，其中基本可以分為「IDOL TAMBOUR」（アイドルダンバラー）、「各位之 TAMBOUR」（みんなのダンバラー）、「期得之 TAMBOUR」（期待のダンバラー）、「新手之 TAMBOUR」（かけ出しダンバラー）、「笨蛋之 TAMBOUR」（へっぽこダンバラー）五種

充滿手感的手鼓！？

說起今次《SAKYA & TAMBOURINE》與《SAMBA DE AMIGO！》系列最明顯不同的地方，就是遊戲主要以女性機迷為對象，除了難易度和選曲方面明顯為女孩子度身訂做之外，操作方法也比起《SAMBA DE AMIGO！》更加顧及女性方面的機迷，不過可惜手鼓（控制器）份量十足，加上手柄設計欠缺圓滑，對於那些手無搏雞之力的女孩子來說，連續搖動或拍打手鼓，其實與手執兩個啞玲毫無分別，成為全個遊戲最美中不足的地方。



收錄歌曲

HAPPY SUMMER WEDDING（ハッピーサマーウェディング）
戀之 DANCE SITE（戀のダンスサイト）
孤獨的 LOVE（ちょこっとLOVE）
MAGIC
Going my 向上（ゴーイング my 上へ）
DEAR
新・喜歡拉麵 小池先生之歌（新・ラーメン好き小池さんの唄）
"love,day after tommorrow"
藍色 SPORT CAR 之男（青いスポーツカーの男）
這個那個（ナンダカンダ）
Flyhigh
Driver's high
甲虫（カブトムシ）
Sunny Day Sunday
Be together
ROCKET DIVE
夏色
SHAKE
TOKIO
UFO
狙擊（狙いうち）
戀之 VACANCE（戀之バカンス）
ZUNDOKO 節（ズンドン節）
GATCHAMAN（ガッチャマン）



NAMCO / FIG / 1 ~ 2P
推出日期：十二月末
基板：SYSTEM 246 版



比任何 3D 格鬥遊戲都來得特別的獸人角色格鬥遊戲「BLOODY ROAR 3」即將推出第三集，獸人們再度進化，終極變身「超獸化」令戰鬥更驚天地泣鬼神。舊戰士和新戰士們再化身野獸，為夢想展開慘烈死鬥。



BLOODY ROAR 3獸化系統比其他遊戲創新，當獸化畫面下方的獸化Gauge變成黃色後、角色便可獸化變身。獸化時角色全身佈滿攻擊判定，呈無敵狀態。獸化後部份招數略變，攻擊力和防禦力均會提昇，體力亦會漸漸回復。獸化後還可以使出獸化攻擊以及最強必殺技Beast Drive解決敵人，獸化Gauge隨時間減少，耗盡後獸化會解除。

雖然獸化後大部份能力會提昇，取而代之，角色受創後獸化Guage會減少，耗盡後獸化亦會解除。

遊戲內「受身」非常重要，角色受身後馬上就能活動，受身後也可以Escape 和檔格，以防敵人追打。

Escape 簡單而言等如街霸三的Blocking，無論對手使出上中下段任何攻擊，在任何情況下，只要接近被對手擊中時輸入指令即可簡單回避敵人攻擊，立即反擊，伏下與上集遊戲同樣原理，可回避上段和中段攻擊，然後反擊。部份角色並有一些必須先伏下才能使出的絕技。

基本操作



特殊動作

上段投	P+K
下段投	↓ P+Kor ↓ P+G
受身	浮身中P+KorP+G
伏下	G 中↓ ↓
ESCAPE	接近被對手擊中時→+G
內移動	↓ ↑
外移動	↓ ↓

防禦

Light Guard

上段	無動作
下段	↓

Heavy Guard

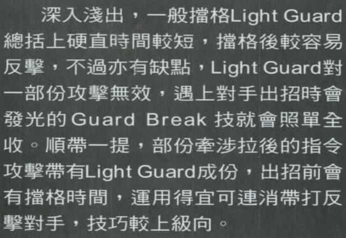
上段	G or ←
下段	↓ G or ↙



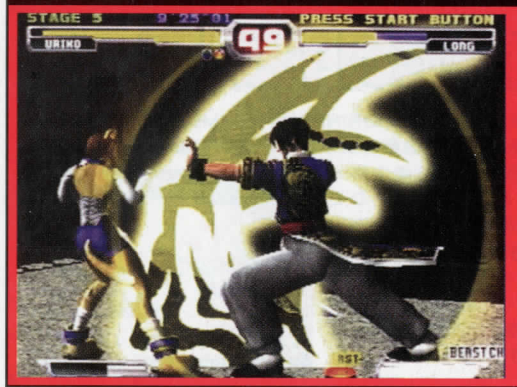


深入淺出，一般擋格Light Guard總括上硬直時間較短，擋格後較容易反擊，不過亦有缺點，Light Guard對一部份攻擊無效，遇上對手出招時會發光的Guard Break 技就會照單全收。順帶一提，部份牽涉拉後的指令攻擊帶有Light Guard成份，出招前會有擋格時間，運用得宜可連消帶打反擊對手，技巧較上級向。

Heavy Guard 則比較上硬直時間稍長，但可擋格所有攻擊，算是低手向的基本防禦方法。




超獸化　獸化 Gauge 全滿時 G+B+ P 或K



超獸化是遊戲新新元素，超獸化後畫面左下角會顯示離變身解除尚餘時間，超獸化後可無限次使用超必殺技Beast Drive。不過要緊記超獸化解除後，整條獸化Gauge會消失，該回合內不能再獸化，因此超獸化在具有一擊必殺元素之餘亦帶有相當風險，使用前要三思。

YUGO GADO MARVEL SHENLONG ALICE BAKURYU BUSUZIMA URIKO JENNY LONG STUN XION

新生獸戰士

在BLOODY ROAR3，新增的角色只有XION一位，她會變身成異變生物，為幫助遊戲主角——W.O.C領袖「狼人YUGO」的姐姐大神麻月平息獸人們失控而展開旅程。而上一集頭目角色——獸人解放戰線領袖「白虎SHENLONG」在遊戲一開始即會參戰，他是「虎人LONG」的複製人，同樣會使用心意六合拳。

雖然只有兩名新角色，不過遊戲依然有新意，所有曾經在上一集出場的角色也會再度在今集遊戲參戰——異變生物XION、狼人YUGO、白兔ALICE，虎人LONG、半獸人URIKO、地鼠爆龍、獅王GADO，雌豹MARVEL，變色龍BUSUMIMA、蝙蝠JENNY、昆虫STUN和白虎SHENGLONG總共12位角色。



咆吼之記憶

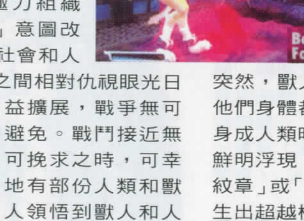
咆吼之記憶

咆吼之記憶

BLOODY ROAR
~HYPER BEAST DUEL~

在不久將來...我們遺伝因子裡的「進化記憶」令人類本來野獸姿態和能力蘇醒。雖然已經明確肯定世界上不可思議地有部份擁有變身能力的獸人們存在，但限於知識範籌，並沒有太多人相信那能力。所以，部份學者証明了每個人類都擁有「獸化」遺伝基因，不過部份數據顯示只有活性化遺伝因子擁有者才能進化成為獸人。

比任何人都早一步關注獸人研究，企圖利用軍事支配世界的國際企業TAIRON開始籌備俘虜獸人，加以洗腦，組成戰鬥部隊，不過憑著數名獸人們傾力反擊，TAIRON奸計破碎，失去支柱解體。



BLOODY ROAR 2
~BRINBER OF THE NEW AGE~

隨著TAIRON社解體，全世界都知道獸人存在，人類投射奇異眼光，獸人遭到歧視。有部份獸人逼不得已地隱居，不過亦有部份獸人極力組織「獸人解放戰線」意圖改革，反擊國家、社會和人類。獸人和人類之間相對仇視眼光日益擴展，戰爭無可避免。戰鬥接近無可挽求之時，可幸地有部份人類和獸人領悟到獸人和人類互相了解和融沿相處的可貴，決心打開共和之路。




BLOODY ROAR 3
~呼喚死亡的紋章~

獸人曝光後過了好幾年，獸人解放戰線解散，以獸人和人類互相了解和融沿相處為目標的共和組織W.O.C為中心，世界漸漸融合獸人。但事出突然，獸人之間突然發生奇怪現像，他們身體都出現奇怪的斑紋。獸人化身成人類時還好，一旦獸化後斑紋就鮮明浮現。斑紋繼而被被稱為「獸之紋章」或「紋章」。擁有紋章的獸人產生出超越極限的可怕力量，故有關紋章被推測為獸人們成長的証據……事件繼續震驚全球，擁有紋章的獸人陸續離奇死亡，死因被列為紋章失控。

擁有紋章的獸人開始面對死亡，未有紋章的獸人產生恐慌，驚怕紋章也會在他們身上出現。事實上，紋章真的會帶來死亡?紋章為何會出現了?紋章又是什麼了?任何人也沒有頭緒，世界被恐怖黑闇所籠罩。

紋章無情地襲擊所有獸人，連明確的敵人都不知道，他們再次站起來。有人為拯救同胞；有人為守護親人；有人為揭曉真相。連神也不知道他們剩下多少的時間……

戰鬥隨即展開。

※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本，推出日期則以日本時間為準

雖然本誌是以介紹DC為主，但是仍然會用少量的篇幅來介紹報導PS和PS2的最新動向。負責這個專頁的人正是小弟，初次見面，首先就為大家送上PS2的《波洛古羅斯物語3》、《Devil May Cry》、《Metal Gear Solid2》和《機動戰士高達》這幾隻大家都期待的作品吧。

主持人：阿亮

發售商：SCEJ
售價:6800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：2001 年春發售預定
PS2/ACT/ 對應 DUAL SHOCK2

《波洛古羅斯物語3》

繼承父業的少年！

《波洛古羅斯物語》的第一集是在96年時在PS上推出，其後續篇一個接一個，而最新的一集最近亦已決定將會改於PS2上推出。遊戲平台改為PS2，遊戲本身亦正式由過往的2D進化成3D，但仍然保留了其獨特的柔和色調畫面，加上多采多姿的故事，絕對是值得期待之作。

今集的故事是……

今集是發生在前作的十五年後，主角比羅素(ピノソ)是一個年齡只得八歲的小童，是上集主角的兒子。是龍、妖精和人的混血兒，是波洛古羅斯的皇子，擁有龍的力量和妖精的治療能力，更能與妖精交談。為人正直敦厚，不懂得說謊，雖然對外面的世充滿好奇心，但可惜入世未深。波洛古羅斯皇國更面臨危機，到底主角能否保衛父母和家園呢？

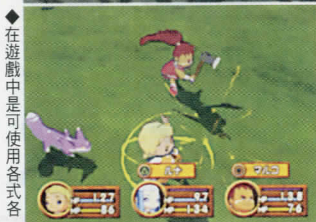
漂亮的畫面！

在PS2的強勁機能支持下，今集的波洛古羅斯物語便變得非常美麗，更能突顯出它原有的獨特風格。在戰鬥的途中可使用魔法、必殺技等招式。在冒險的途中會遇到不同的同伴，而在遊戲中更會有隻一生物叫巴布(パプー)成為同伴，但實際的用途是甚麼仍未清楚。



◆這一隻便是迷之生物了！


◆戰鬥的畫面比上集華麗了不少呢！


◆在遊戲中是可使用各式各樣的魔法！


◆到處冒險便是主角的夢想。


◆玩者可在城中自由活動。

發售商：CAPCOM
售價:未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：2001 年夏季發售預定
PS2/AVG

《Devil May Cry》

魔人降臨！

相信《BIOHAZARD2》沒人有人未聽過吧！而《Devil May Cry》正是由同一班底的人製作。以三上真司和神谷英樹合力製作的遊戲，相信質素會有一定的保證。到底一隻類似《BIOHAZARD》的另類動作遊戲會是怎樣呢？

遊戲的故事和特色！

遊戲的舞台是在中世紀，在很久以前，人類曾和一群來自魔界的惡魔戰鬥，經過漫長的戰鬥，終於把所有惡魔擊退，人類便過著和平的生活。但是異世界的大門突然再次開啟，魔界的魔鬼軍團再次出現，人類的世界差不多被惡魔支配。這時，一個名叫ダンテ的男子手持兩把手鎗，背負一把大劍，還自稱是「惡魔獵人」，誓要將所有惡魔消滅。

遊戲的操控方法類似《BIOHAZARD》，所以玩者會同樣感受到那種驚慄的氣氛。主角的招式是以華麗見稱，動作主要可分為三類：SHOOT擊、SLASH斬和JUMP跳。在遠距離時可用手上的雙鎗攻擊敵人，這稱之為SHOOT；近距離則可用背上的那把長劍攻擊，因為主角ダンテ是魔劍士的後裔，所以有足夠的能力將敵人一刀兩斷，這就稱之為SLASH。

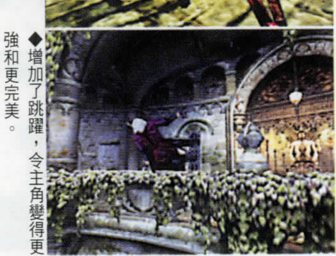
除此之外，在遊戲中是有跳躍的，這是《BIOHAZARD》系列沒有的系統，這樣主角便更靈活和更容易避開敵人的攻擊，而這便是JUMP，且看這個在開發《BIO 4》途中突然跑出來的作品能否創造出另一種恐怖。


◆看來主角好像擁有變身的能力。


◆敵人的數目都不少呢！


◆主角開鎗時的勇姿。


◆把敵人一刀兩斷吧！


◆增加了跳躍，令主角變得更強和更完美。



《Metal Gear Solid 2 sons of liberty》

發售商：KONAMI
售價:未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：2001 年發售預定
PS2/ACT

回歸戰場的 Solid

KONAMI 在近期十分活躍，更不斷有大作推出，將會推出的大作有《Shadow Of The Memories》和《Z.O.E》。而大家最期待的相信便是《Metal Gear Solid2 sons of liberty》了，遊戲從公佈了會推出續集後，雖然斷斷續續有不少的消息公開，相信都不能滿足大家，不過KONAMI 將會在明年三月推出的《Z.O.E》中付送《Metal Gear Solid2 sons of liberty》的體驗版，相信距離正式推出的日子不會很遠的了……

繼續的電影Feel

和上集一樣，遊戲中充滿著極重的電影Feel，不過今次來到PS2上，效果更加明顯。遊戲的主要目的仍是獨自潛入特定的地點進行任務，而在上集得到好評的偽裝潛入（即是用一個紙箱將自己隱藏起來），在今集中仍然健在，視點亦得到大幅度強化，令玩者更容易潛入或暗殺敵人。

新增系統

麻醉鎗

顧名思義，當敵人被擊中時便會進入睡眠狀態，這時玩者便可乘機潛入，是很好用的武器。

主觀Mode 的攻擊

開啟主觀Mode ，這時便可用鎗瞄準敵人的各部份攻擊，只要瞄準敵人的頭部攻擊便可造到一擊必殺的效果。

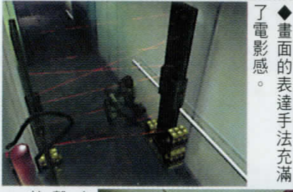


◆在今集中，木箱的用途應該會更大。



◆視點的轉變比上集造得更為完美。

◆令敵人進入睡眠狀態後，玩者便可為所欲為了。



◆畫面的表達手法充滿了電影感。



◆利用主觀 Mode 的攻擊便可在無聲無息間殺敵。

《機動戰士高達》

阿寶再次回歸………

發售商：BANDAI
售價:6800 日圓
容量：DVD －ROM
記憶：MC2（102K）
發售日：12 月 21 日發售預定
PS2/STG/ 對應 DUAL SHOCK2

現在距離遊戲推出的日子已經不夠半個月，遊戲尚未推出便傳出有機會推出續篇，可見遊戲是很受歡迎的，所以筆者現在就將這遊戲的所有系統和流程公開吧！

Story mode 的流程：在每一版開始前都會用播片來交待劇情，而全遊戲的播片更超過四十分鐘，絕對是所有高達遊戲之冠。接便會進入說明作戰的目的和任務，在這裏更會分為三個可調較的部份：「作戰說明」可更詳細知道作戰的目的和任務，「武器選擇」──每一次出動只可攜帶三種武器，玩者便要因應任務的內容而選取正確的武器。最後是「參戰機體」，可讓玩者在這裏選取僚機的數量。



武器分析！

身為機動戰士，武器是必備的，而高達主要的武器便是如下：

激光劍

是MS 埋身戰鬥時必備的武器，攻擊力大，而且命中率高，在埋身戰可發揮更高的功效。



火箭炮

彈數少，而且連射率低，但是炮彈的暴風範圍大，更可把戰鬥機擊落。



雷射鎗

是MS 必備的武器，遠距離命中率高而且攻擊力強，在沙漠上可發揮更好的效果。



流星鎚

是所有武器中射程最短的武器，但攻擊力亦是所有武器中最高的。



「XBOX已經100%開發完畢…明年年初正式露面…預計推出時至少有15-20款遊戲同日推出…首年有超過100款遊戲推出，其中的20-25%為微軟自己的作品。」

家庭及零售業務發展副總裁
ROBERT BACH
04/12/2000






邊部最似？

最近在網上流傳了許多有關Xbox主機真實外形的消息，許多人憑著這些資料（或說憑空想像）繪畫了他們心目中的Xbox外形設計，且看你們認為哪一個設計最似？

- 外形與一般DVD播放機相似；
- 主機呎吋近似PS2；
- 機身上方有一個黑色X形標記；
- 前方有四個手制插槽；
- 碟盤位於主機前方，但未知道所採用的是「插槽式」還是「活動碟盤式」碟盤。






Text：寒武紀




Xbox最新獨家遊戲畫面公佈

一間頗為陌生的遊戲開發商Yager Development最近公開了部份他們正在開發中的Xbox遊戲畫面，其高質素的畫面效果引來了外界的注意。從公開的畫面看，遊戲的氣氛就像荷李活電影「未來戰士」和「未來水世界」兩者混合後的產物。根據現時所得的資料，遊戲是以近未來作為故事背景，玩者會駕駛著最先端的軍事武器，企圖討伐一班無視人民需要的商業集團。




XBOX最新動向一覽

Xbox可播放MP3？負責提供Xbox圖像處理及多媒體晶片的Nvidia公佈已獲授權在Xbox的多媒體晶片Media Communications Processor (MCP)上採用一種名為MediaStream DSP (Digital Signal Processor)的技術。這樣Xbox上的MCP除了支援MP3檔案格式之外，經升級之後更可以播放其他例如WMA (Windows Media Audio)、AAC等聲效檔案。Xbox將可能成為一部能夠播放多種音效格式的媒體播放器。

微軟再收購軟件公司：Xbox繼較早前收購了遊戲軟件公司Bungie Software後，再宣佈成功收購曾推出PC遊戲「Free Lancer」的軟件商Digital Avril。

網上訂購Xbox服務中止：Gamestop.com較早前率先推出Xbox網上訂購服務，訂戶只需繳付十美元的訂金便可以預留一部Xbox，但由於訂購情況過熱，而事實上有關Xbox的詳情仍未公佈，為免承擔過大風險，有關方面已經宣佈暫時停止接受預訂。

微軟選定第二間Xbox DVD裝置供應商：繼Thomson Multimedia之後，微軟再與另一間DVD裝置供應商Carlton Communications達成了合作協議，Carlton Communications會向微軟提供Xbox所需的DVD裝置。其實微軟之前亦先後與兩間硬碟供應商簽定了類似的合作協議，可見微軟正致力確保Xbox的內部組件能夠有充足的貨源供應，並盡力避免像PS2般的嚴重缺貨情況出現。



X-FILES (Everything You Need to Know about XBOX)

Unified Memory Architeture (統一記憶體架構 UMA)

簡義: Xbox內部記憶體的配置方法

所謂UMA, 是指Xbox內的中央處理器(CPU)和圖像處理器(GPU)將會共同使用同一組記憶體, 亦即根本不再區份所謂的「主記憶體」和「圖像記憶體」, 這有別於Playstation 2、甚至現時大部份PC(個人電腦)的記憶體架構。

微軟採用這種設計是要避免犯上與PS2同樣的錯誤。PS2的圖像處理器GS(Graphics Synthesizer)內置一組圖像記憶體(容量為4MB), 與其中央處理器EE(Emotion Engine)的主記憶體(容量32MB)區別開來, 這令到許多開發者感到苦腦, 因為4MB的圖像記憶體在許多時候根本不足夠越來越複雜和細緻的遊戲畫面資料, 這大大限制了遊戲創作人的自由度。 相反, 由於Xbox只使用一組數量為64MB的記憶體, 開發人員在有需要的時候可以分配更多的記憶體資源儲存畫面資料, 這令開發的彈性和自由度會更大。)

GAMECUBE專頁

GAMECUBE最新動向

◆ Gamecube開發工具準備就緒 能否打破N64時代陰影?

美國任天堂宣佈與電腦動畫公司Numerical Design Ltd.(NDL)達成合作協議, NDL將會把旗下的「NetImmerse遊戲引擎」開發工具軟件提供給有興趣的Gamecube遊戲開發商。

「NetImmerse遊戲引擎」軟件支援現時流行的Direct 3D及Open GL等3D圖像語言, PC遊戲「Munch's Oddysee」、「Star Trek Bridge Commander」等均由這個引擎開發而成。NDL方面表示，使用「NetImmerse遊戲引擎」可以將遊戲開發所需的時間減少一半, 並大大節省開發所需的費用。

◆ Electronic Arts已獲Gamecube開發用主機

有消息報導, 美國EA已經收到任天堂的Gamecube開發主機, 並已展開了連串的機能測試工作, 消息更指測試結果顯示Gamecube的性能比起任天堂所公佈的數據更加強, 但EA方面並未肯對消息作出ㄙ回應。

短期連載: 任天堂之反擊(第一回)

導言

任天堂為了阻止Sony繼續壟斷這個遊戲機市場, 年前公布了其次世代遊戲機「Gamecube」的開發計劃, 希望盡早奪回部份曾經屬於自己的電視遊戲機市場。 但PS2推出了只不過是幾個月的時間, 卻已經有超過300多萬部的銷量。 任天堂要收復失地, 實談何容易, 我們會在一連幾期為大家分析任天堂在這場次世代遊戲機競爭中所採取的策略, 由N64的失敗到任天堂新的經營手法以至Gamecube主機本身的設計策略, 我們都會詳細和大家談討, 大家不要錯過。

滑鐵盧式的失敗

電視遊戲業發展至今已有兩三十年的日子, 同業之間的競爭亦已進入白熱化階段, 任何一個錯誤的決定, 多年來所打下的江山都有可能被敵人所搶奪, 但要從別人手上奪回曾經屬於自己的失地, 卻殊不容易, 其中感同身受的當然是任天堂自己。

一直是電視遊戲界皇者的任天堂在1996年6月自信滿滿地推出了N64, 結果卻是意思不到的慘敗, 在日本國內, N64的銷售量是超級任天堂的三份之一以下, 更為自己的敵人Sony Playstation創造了一個絕佳的環境。

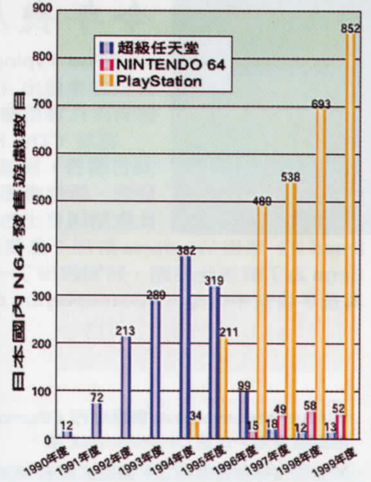
被拋棄的任天堂

N64失敗的其中一個原由是其難牧熙n件開發環境。 一些遊戲創作人曾不留情地指出, N64是「一班自我膨脹的技術人員為自己所開發的一部電視遊戲機。」N64的硬件設計完全沒有考慮到遊戲創作人的需要, 更 論為他們設計一個較佳的開發環境。



◆任天堂總合開發部部長竹田玄洋在Gamecube發佈會上講解新主機時亦承認N64在設計上的錯誤。

任天堂總合開發部部長竹田玄洋在公佈Gamecube的記者會上亦承認了這個錯娛:「將一部商用圖像處理工作站(Graphics Workstation)的機能照單全收地移植到N64的晶片上, 結果大大增加了遊戲開發者的負擔。」這正是N64遊戲未能有穩定數目增長的原因。



◆比較超級任天堂、N64以及Playstation遊戲增長數目的圖表

N64於1996年6月正式推出, 而1996年全年N64在日本的總出貨數量為204萬部, 這是一個不錯的成績, 但同期所推出的遊戲卻只有15款(圖1), 數目之少, 嚴重阻礙了N64主機日後的銷售數字, 更使N64陷入必敗之地…

(未完待續)

下期預告: 萬劫不復的惡性循環; 被質疑的經營手法



《Empire Earth》的遊戲畫面

16歲學童參與製作遊戲！

Stainless Steel宣佈有一名新成員加入製作《Empire Earth》的Strike Team，他叫Jason Dillman，並不是行內的名人，亦不是有豐富經驗的製作人，相反只是一名16歲的學童，但相信是因為他曾經在《Age of Empires II: The Age of Kings》中，因為自設地圖及劇本而得到獎項及一致好評，所以才有機會成為這隻圍繞人類歷史50萬年的實時戰略遊戲的單人模式測試員，顯示出Stainless Steel做事大膽及做好遊戲的決心。從這事件可見到凡事只要肯努力，必會受人認同，各位年青人趕快為自己的未來而付出吧！(金)



優惠產品之一

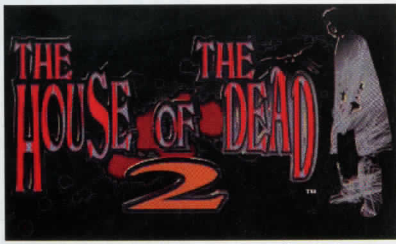
台灣資訊月展覽

在本月的1至10日的台北世貿中心裡，有個名為「資訊月展覽」的活動正在進行，各間遊戲廠商都有參與，當中包括宇峻、松崗、皇統、第三波、智冠、華彩、微軟等公司，而且她們都各出奇謀展覽及促銷旗下商品，新作有《超時空英雄傳說限量版》、《古墓奇兵5：回憶錄》及《亂世除魔錄》首賣會等，而對於近期推出的遊戲更以超優惠的價格發售，例如: 每日頭20位購買《Metal Gear Solid》的人士可以獲贈攻略本、第三波所有遊戲都以八折發售、又或買得越多價錢越平等方式吸引顧客，同場亦有遊戲歌曲主唱人大曝光、《千年》PK大賽及有獎問答遊戲……節目多不勝數，身在台灣的遊戲玩家真是幸福啊！(金)



EA.com有online game玩？

EA.com宣佈已和Boxerjam達成協議在EA Lounge之內提供網上遊戲。EA.com於2000年11月正式成立，是Electronic Arts的網上娛樂部門，由Electronic Arts和America Online (AOL)聯手合辦而成，至於Boxerjam則是從1995年起已和AOL合作的網上遊戲開發商，曾推出的知名遊戲有《Strike a Match》和《Out of Order》。在新協議之下，只要各位瀏覽EA.com就能進入Boxerjam的遊戲之內，與此同時，Boxerjam將會繼續為AOL的網頁，例如Netscape、AOL.com、ICQ、Compuserve.com和Compuserve 2000等服務，如果想知到更多的消息可到EA Lounge(http://www.ea.com/lounge/lounge.jsp)和Boxerjam的官方網頁(http://www.boxerjam.com/)內瀏覽。(金)



今年喪屍特別多

《The Typing of the Dead》未推出，Sega最近又公佈會推出《The House of the Dead 2》，而且會有限量專用槍推出。

這隻《The House of the Dead 2》將於明年1月25日發售，而遊戲跟家用版的大致相同，無論是遊戲玩法，遊戲畫面及故事方面也沒有大更改，不過畫面比家用版更出色。大家一定會問《The House of the Dead 2》推出Windows版那不是要用鍵盤去殺喪屍？豈不是會很麻煩？Sega為了解決此問題，特別推出了一支專用的手槍，而且限量5000支，真是手快有手慢無。(Gameplayers.com.hk)



不分類報導

Virgin Interactive將會發行《European Super League》，它獲得16隊支球隊及球場的授權，除了PC版外，同期還會有PS及Dreamcast版。

大宇的《仙劍奇俠傳二》將會延期至2001年底，至於《仙劍奇俠傳—E網情深》則依舊是明年暑假推出。

Interplay的最新動作遊戲《Giants: Citizen Kabuto》已經完成製作，並會趕在聖誕前和大家見面，如果在官方網頁預訂的朋友更可以得到一片額外關卡的光碟！

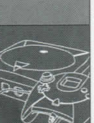
《俠客遊3》現已有售，而另一大作《軒轅劍參外傳～天之痕》亦緊隨其後，相信在本書出版之日，各位已經擁有以上兩隻遊戲。

由電視劇改編成為遊戲的《World's Scariest Police Chases》，因為內部理由所以取消PC版的開發，大家將來見到的只會有PlayStation版本。

《軒轅劍參》推出後，另一隻備受注目遊戲將會是以SRPG作招徠的《軒轅伏魔錄》，預定明年二月發售，敬請留意。

Eidos Interactive表示已取得2002年美國鹽湖城所舉辦的冬季奧運遊戲製作版權，並將會製作一系列跨平台的冬季奧運遊戲，範圍除了PC外還包括所有新世代主機平台。

Take 2 Interactive和InterAct宣佈將為電腦推出金手指卡[Pro Action Replay]，利用這套軟件可以簡單調教遊戲難易度、選擇關卡和等級，從此改game時又多一個新選擇。

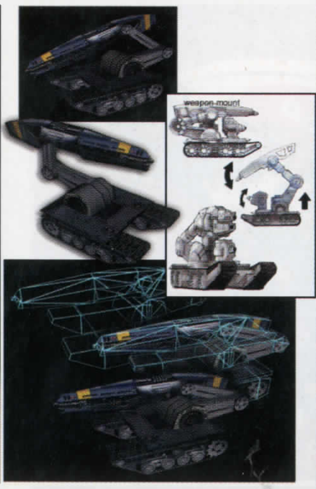


CRIMSON ORDER

人類的絕地反擊



發行商 / 製造商：Kinesoft
遊戲類型：戰略
發售日期：2001 年 1 月
系統需求：Win 95/98
By 金





太空戰事一觸即發

以科幻小說為故事背景，實時及第三身的表達方式，包含了動作和戰略原素於一身的，就是這隻《Crimson Order》，主角 Mark Prophet 帶領著兩名部下在仿真的3D環境下走動，隨個人的辦事方式去完成每關的任務。

大人國對小人國

26世紀時的人類，早已殖民到外太空的地區，但偏遠的地區受到稱為Tan'Khar的外星人侵襲，並在這些地區建立人類的傀儡政府，實質視為奴隸，但由於外星人身型龐大和力量十足，所以人類在戰場上並沒有得到好處，幸好他們因內亂而自傷殘殺，使人數大大降低，同時，有意重奪殖民地統治權的人也自然地集在一起，使生活在水深火熱中的平民眼前出現一線生機……

沒有完美的部下

各位可以直接控制的只有主角 Mark Prophet，所揀選的兩名部下只能以設定計劃和下達命令的形式去使他們行動，每人都有不同的獨殊技能、性格、長處和短處，能力值也會隨著行動經驗增加，做事會更有效率，再加上遊戲系統盡量避免會有全能戰士的出現，所以執行任務前的選人顯得更重要。

民族英雄的困難

遊戲任務的範圍很廣，可能會是解救人質、暗殺敵人、破壞保安系統、切斷敵人能源供應、尋找物品等，有時更會一關由有多個任務結合成，大大增加遊戲的難度，而執行任務的方法則有很大彈性，地猛烈轟炸敵人或運用冷靜頭腦潛入敵陣完成目標，全由玩者親自決定，各位趕快鼓起勇氣，準備成為真正的民族英雄吧！



Oni

謎一樣的功夫少女



發行商：G.O.D.
製造商：Bungle Software
遊戲類型：ACT
發售日期：2001 年 1 月
系統需求：Win 95/98
By 金



看到《Oni》的畫風，大家有否感到似曾相識呢？好像和日本動畫「攻殼機動隊」及 90 年代的「吹皮糖危機」有幾分相似吧，冇錯，它們都是出自同一班畫家的手筆，使《Oni》成為一隻互動遊戲，而主角將會是各位。

功夫女超人

故事的主角叫 Konoko，一名年紀輕輕但身懷各種戰鬥技術的天才少女，所以順理成章地亦成為反恐怖組織的其中一員，面對的敵人將會是由以前的大機構，為了自己的利益而各自建立屬於王國，並且暗地裡做一些作姦犯科的事情來保障及增加自己的財富，而Konoko所屬的組織 TCTF 就是為了粉碎這些不法活動、把社會經濟從新納入正軌而設立的。

互動遊戲

遊戲背景畫面做得細緻不用說，那些光暗及房間佈置也非常真實，就和現實世界一樣，再仔細一看，原來有些擺設可以用來攻擊，即使所有子彈用光，也可以用身邊的東西作武器。而為了有更大的自由度，所以遊戲之內不會限制行走的路線，只講求最終能到達目的地並完成任務，更加考驗玩家的智慧。

動作加格鬥

《Oni》的攻擊形式除了以上說的利用道具及射擊外，還加入了拳腳技的搏鬥術，使在沒有道具及彈藥的情況下依然能夠執行任務，而且隨著經驗增加，Konoko 會學識一種新格鬥術，用法就像《街霸》系列中的連續技一樣，利用拳腳鍵使出連串的combo攻擊，抓著微細的機會向敵人施與最大的傷害，這就是特種部隊的處事手法。各位有沒有興趣考驗自己的智慧及身手，為未來的世界從新建立秩序呢？



便利商店 2

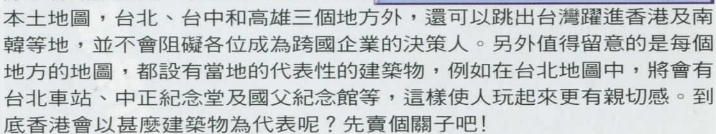


by 金

發行商 / 製造商：遊戲橘子
遊戲類型：經營模擬
發售日期：發售中
系統需求：Pentium 133/64MB ram



第一代《便利商店》在東南亞地區取得百萬套的銷量佳績，之後的速食店及火鍋店也頗受外界歡迎，現在遊戲橘子推出的《便利商店二》內裡有不少新的功能，給大家一個更理想的創業地方。



跨國企業

在新一輯的《便利商店二》內，除了有難易度低、中及高的三幅台灣本土地圖，台北、台中和高雄三個地方外，還可以跳出台灣躍進香港及南韓等地，並不會阻礙各位成為跨國企業的決策人。另外值得留意的是每個地方的地圖，都設有當地的代表性的建築物，例如在台北地圖中，將會有台北車站、中正紀念堂及國父紀念館等，這樣使人玩起來更有親切感。到底香港會以甚麼建築物為代表呢？先賣個關子吧！

排解疑難的便利小猴



現時潮流是互動，連遊戲也不例外，在大地圖上的汽車和人潮數量會隨著每日的早、午、晚不同時段而改變，另外建築物的影也會跟著太陽偏移，當然也包括了一年四季和節日，親切體會到一年工作 365 日的滋味。除了預定的節日事件外，當中也有一些突發的怪事，可能會出現愛吃關東小食的蟑螂、醉酒漢鬧事、遇到客人的投訴和突然下冰雹等天災天禍，全都考驗店長你的智慧，不過真是不能解決的話，還有隻可愛的「便利小猴」出來幫助，總算能減輕大家的工作壓力。

私人百貨商店

要成為一間成功的百貨商店，當然是要確保貨源充足，才能令顧客滿意，所以遊戲內除了有過百種貨物之外，再加入近排上網的潮流，提供給店長網上補貨服務，使購貨速度更快及有效率。再加上今集可以自己設計商店的Logo，真正做到擁有自己的店舖。各位想創業的年輕人，不妨在《便利商店二》內預先實現夢想吧！

(截稿日子剛好是首日發售，相信現在各位已經建位起自己的便利王國了吧！)

信長の野望 嵐世記



發行商 / 製造商:KOEI
遊戲類型:SLG
發售日期:12 月下旬
系統需求:Win95/98/Me

TEXT:綿羊大王

以激昂的歷史上戰國時代為背景，「信長之野望」最新作「嵐世紀」，遊戲描繪夢想統一天下的戰國群雄們。遊戲再度強化，新增大量追加元素，成為該系列第九作遊戲。

更富戰略性

遊戲不再是回合制遊戲，改以真實時間制進行。所有部隊同時間行動，比較起以前更富戰略性和自由度，可以展開大合戰。也可以匯合多個部隊，改變陣型，可變陣型因應兵種而異。陣型運用得宜甚至可以與比自軍強大的部隊打成均勢。

至於外交方面，在戰國時代甚具影響力的其他勢力會以「諸勢力」統稱在遊戲出場，諸勢力有如宗教、商業都市與及獨立部隊忍者軍團等等...聰明地利用諸等勢力可讓國家形勢更佳，在戰略上佔到優勢，令集除國交外也要與「諸勢力」打好關係。

追加章節

戰略以外，遊戲追加信長誕生時一個章節，更多古代武將們會參戰，出場武將超過1300人以上，另可獨立設定，登錄你的愛將；遊戲全四個章節，54個國家，135座城堡，地圖數和份量堪稱系列之最。



豪華絢爛



今作「信長」畫像更加優秀，城市內的情景會因應季節和發展而改變，而遊戲內畫像由「安士 桃山風」先生操刀，描繪出新的信長世界。





By 金

Hitman: Codename 47



這個殺手不太型

天生殺人狂？

一名天生的罪犯經過訓練後，搖身一變成為一部殺人機器，他沒有名字，頭後只有一行 barcode，但見到它的人只會換來死亡，之後此人消失得無影無蹤，唯一能找到他蹤影的地方，就只有《Hitman: Codename 47》。

殺手的命運

主角原本身在獄中，在神秘人的安排下得到對各類武器的訓練，並且成功逃離監獄，可惜並非回復自由身，而是生活在黑暗之中，靜待神秘人下達命令——殺人，繼而賺取生活費及購買裝備的費用，亦即是成為神秘人的私人殺人機器。當然一切都視乎完成任務與否，如果失敗，不但沒有半點酬金，更可能會換來死亡。

精心部署的殺人計劃

所有行動的資料會隨著命令一拼送上，內裡有地點、目標、地圖及酬金等，出擊前必需緊記所有內容，另外裝備方面也可以自己選擇，雖然一開始時資金不多，但隨著任務次數增多而累積到金錢，繼而不斷提昇裝備的質素去幫助自己行動，提高成功的機會率，因為殺手不容許絲毫失誤。

殺人機器的兵工廠

在《Hitman: Codename 47》內有多種武器可能會用上，從遠距離的追擊槍、AK-47、沙漠之鷹手槍至到埋身格鬥用的軍刀及鋼琴線都有，而身為職業殺手的你，就有責任及義務去緊記它們的用途及特性，利用獨有的性能去幫助完成任務，因為這關乎賺取到的金錢外，還能影響到閣下的性命及過版問題。

發行商：Eidos Interactive
製造商：Io-Interactive
遊戲類型：ACT
發售日期：發售中
系統需求：Pentium II 300/64MB ram

MechWarrior 4: Vengeance

機械新世紀

By 金

發行商/製造商：Microsoft
遊戲類型：模擬
發售日期：發售中
系統需求：Pentium II 300/64MB ram/8MB Vram

《MechWarrior》系列已出到第4集，這証明了外界對它的反應良好，也顯示出微軟的努力並沒有白費，而他們在《MechWarrior 4: Vengeance》之內，繼續為各位提供一連串的歡樂。

孝子的責任

在《Vengeance》之內，各位將會扮演一名叫Ian Dresari的青年，亦是星球「Kentares IV」統治者的兒子，但因為不滿父親的管理手法，於是隻身離開家庭，前往所有《MechWarrior》系列都有記載的戰場、Inner Sphere與Clans之間的戰爭中對抗Clans，幾經辛苦去到敵方的大本營，犧牲很多英勇戰士的生命才換取勝利，正想回到自己的家鄉時，才發現政權經已逆手，為了奪回失去的家園，戰士們不得不再次執起兵器，走進這個沙場之內……（等死？）

微軟內的兵工廠

遊戲除了原用以往的製作隊伍外，還特地開發一部專有的新遊戲引擎，所以能做到圖像既清晰又流暢，加上在微軟內一個叫Mech Lab的部門，專門設計遊戲內所有機械人及武器的外型及比例，所以玩起來更具真實感。另外在這集之內新增了多人模式，各位可以在網上進行「機械人大戰」。





機械新體驗

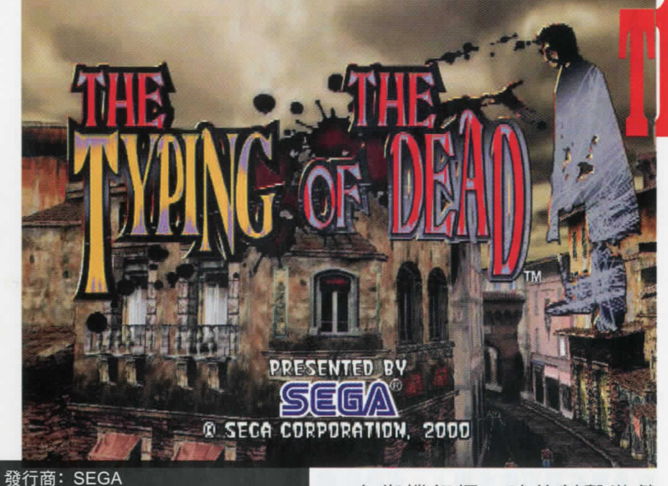
當接觸過遊戲之後，才發覺駕駛機械人原來不是易事，首先機械並不如人類般靈活，所以行走路線要預先計算，還有戰鬥時控制速度及距離、武器運用、預定任務、戰場情況等都要留意，除了自己的機體之外，身為領袖的閣下也可以向部下下達命令，運用適當的策略控制整場戰事，務求做到大獲全勝為止。

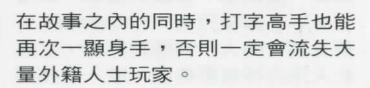


短評

論圖像和遊戲的可玩性，《MechWarrior 4: Vengeance》絕對能使各位滿意，自由選擇視點、難度及設定控制鍵更是體貼，當然下達命令及作戰表現還是要靠閣下的臨場演出，所以這遊戲也稱得上是展示自己的身手及頭的好地方，各位趕快來挑戰一下吧！

The Typing of The Death





發行商：SEGA
製造商：Smile Bit
遊戲類型：Typing
發售日期：發售中
系統需求：Pentium II 233/64MB ram

by 金

在街機紅極一時的射擊遊戲《The House of the Dead》似乎仍有一定的吸引力，雖然《The House of the Dead 2》早已推出，但由於發售日期和Dreamcast版接近，所以反應並沒有第一集般熱烈，不過SEGA仍沒有死心，換轉形式以打字遊戲《The Typing of The Death》為招徠，竟然意外地受歡迎，於是決定再接再勵，把遊戲移植到電腦之上。

版本比較

《The Typing of The Death》曾經推出過街機和Dreamcast版，經過一段長時間後現在才推出電腦版，而且內容亦有一定改變，先說說街機和Dreamcast，由於那是日版遊戲，所以內容全是日文和漢字，輸入的都是一些羅馬拼音，對於不懂日文的玩家似乎趣味性較低，尤其在第三關的首腦處，因為它會發問選擇題，然後由玩家打出其中一個答案，這時不懂日文的朋友或外籍人士只能「靠估」又或是呆坐，很難才能過版，加上羅馬音和一般英語並不相同，對於打英文的高手就更是不公平。幸好電腦版將會是一隻美版遊戲，亦即是內容全部以英文表達，有一般英文程度的玩家都能應付，玩起來更能投入在故事之內的同時，打字高手也能再次一顯身手，否則一定會流失大量外籍人士玩家。

似易又難的遊戲

顧名思義這是一隻打字的遊戲，但不要以為非常容易，因為速度和難度會隨著較後的版數而增高，即使是嘍囉的輸入速度也需要很快，再加上有一定數目，大家可以想像到手指的運動量是何其大，而最令人害怕的莫過於尾段的首腦，稍一不慎就會受到致命的攻擊。在種種壓力之下，各位能否如常地使出閃電般的打字速度呢！？

遊戲睇真D

以下將會為各位逐一解說所有模式及選項：

Acrade Mode

和街機的設定相同，內裡細分為Training Mode和Story Mode，Training Mode是要在限定時間之內完成整關，而Story Mode則分為六關，玩者要利用自己短小的性命和有限的Continue向前邁進，當以上兩樣東西都用完亦即是Game Over的時候，各位從新開始挑戰吧！

Original Mode

基本上和Acrade Mode沒大分別，是家用版的獨有模式，主要是在每關盡量取得高分來換取金幣，即使在同一部機上亦能和別人一較高下。

Tutorial Mode

即是學習模式，適合初接觸鍵盤的人士使用，教導最基本的打字知識。

Drill Mode

這裡才是真正能夠練習的地方，當中的訓練能提昇速度、反應和使用特殊鍵等，多些磨練才能更進一步。

Boss Mode

在這裡能夠直接挑戰各關首腦，不過首要條件是在Acrade Mode中亦把它們打倒，才可以釋放出所有人物。

Ranking

顯示出各模式內的最高分排名，如果有自己的簽名當然可以向其他朋友耀武揚威啦！

Option

內裡有詳細的選項，包括五個級別的難度、生命和接關數量、鍵盤類型、字體大小、血腥模式以及色彩調教，每樣的能體貼你的需求，提供一個最好的環境給大家戰鬥。

Password Entry

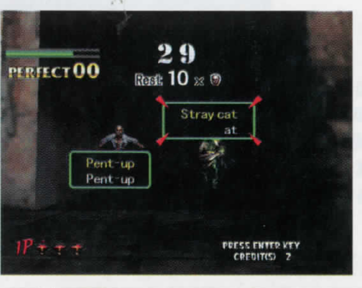
抄下爆機後的密碼，再在這裡輸入就有其他人物成為主角。

Network

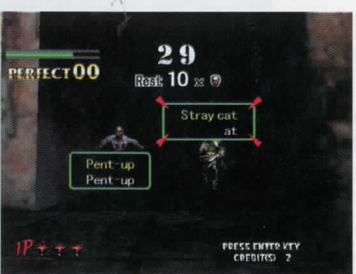
這功能使遊戲能夠同時二人遊玩，直接輸入IP Adress即可。

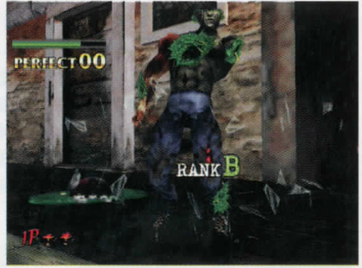
遊戲心得

其實這類打字遊戲，並沒有任何秘訣可言，主要靠眼明手快和多練習，很快便能得到良好的成績。所以在《The Typing of The Death》的身上發現，除了讀書時要多做練習外，原來玩遊戲也需要溫習呢！



Dreamcast 版的遊戲畫面



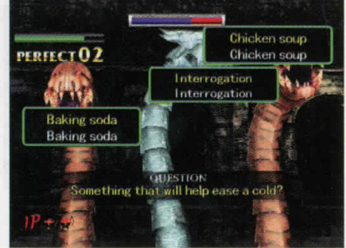


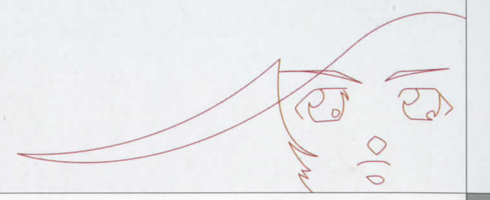












《勇者王 Final.04 勇者王!最後一刻!》



© Sunrise

勇者王Final最新一集Final.04經已推出，故事趨向白熱化，GGG雖然受到聯合國扭撓，但他們也成功出發，到達三重連太陽系調查事件，照戒道提示與「芭比露」會面，了解到驚人真相...

「芭比露」透露原來她跟那個假天海護，與及凱他們所在的星球同樣是仿造生命體，所有事件都是索路11遊星主所打的主意，事情始於假天海護在軌道基地搶去兩個Q Parts，發動Pasque machine之後...

凱他們了解到事情一二再開始調查，途中戒道有驚人發現，識破星球上那假太陽，正當那時候，一條光柱自太陽射向戒道，戒道及時避開，定睛看竟然發現光柱的主人擁有與他一樣的翅膀，對方二話不說再攻擊戒道，戒道不敵，被轟個粉碎...

另一方面，GGG成員的心態出現微秒變化，大河竟下令關掉所有勇者機械人的AI !! 原來黑幕就是素路11遊星主，凱和露妮在另一邊也陷入苦戰，露妮被索路11遊星主重創；由於GGG成員失控，凱即使喊破喉嚨，基地也沒有回應，無法進行Final Infusion……這時基地裡又突然出現另一個天海護，替凱進行Final Infusion。不過大敵當前，凱已無暇理會，使出「天與地」硬拼索路11遊星主模仿天與地的必殺絕招，卻不知就裡掉進素路11遊星主的陷阱，眼見凱陷入危機同時，其中一位索路遊星動身走到戰場，在凱前展露真正身份，他不就是護的父親「加印」!?究極他是敵是友??GGG一眾成員的下場又會...

最後一提，今集勇者王Final Vcd如無意外經已於12月11日由Dynamic Video在香港代理推出，各位動畫迷記緊留意。

近年動畫「Guide」Vol.1

《平衡世界之物語 Parallel Trouble Adventure DUEL!》

© PIONEER LDC,INC.

近年動畫熱潮大盛，傑作眾多，不過趨炎附勢的拙作亦不少，所謂花多眼亂，不少動畫佳作很多時候被遺之滄海，所以我們Gameplayer DC會每期為大家介紹一些近幾年動畫界異常優秀卻不見經傳的動畫作品，希望大家喜歡。

今期先為大家介紹一套1999年推出，由名廠PIONEER製作及發行的《平衡世界之物語 Parallel Trouble Adventure DUEL!》。「如果我當時那樣做的話...」平衡世界之物語就是建築在那主意上。現實世界被放棄的選擇洐生出另一個同時段的平衡世界。故事中主角高校生「四加 一樹」天生異稟，他在現實世界經常看到另一個世間的景象，一場牽涉到白色機械人的戰爭，一天他受乖僻但品學兼優的學姊真田 三月所托，當上她博士父親的實驗品，四加和三月分別意外地被傳送到平衡世界，可是在平衡世界的真田博士仍未有完成理論，一日戰爭未完他們也回不了現實世界，於是他們唯有也參與戰鬥，讓戰鬥完結。四加和真田轉士與及組織內的女孩子有如一家人般生活，帶出眾多既生活化又現實的諧趣話，戰爭部份只是輕輕帶過兩個組織以比賽形式的權力鬥爭，打鬥激烈卻不帶暴力成份。故事內完全無牽涉現在動畫界流行的一些極端情感表現，算是一套出眾的閒適小品。



至於故事內的機械造型倒算威武，部份機械人彷似「新世紀EVA」，不過作品劇情完全是兩回事，也不見得抄襲。《平衡世界之物語Parallel Trouble Adventure DUEL!》相信會令你有意外收穫。

精選動畫時間表

(12月13日至12月26日)

星期一至五

無線無視翡翠台

09:00	至NET小人類(連四驅兄弟Champion)(重播)
10:00	智多多動物奥運會(重播)/多啦A夢(重播)
10:15	新機動戰記(重播)☆
15:10	保衛旋風(重播)/ 12月14日起轉播鬍子叔叔(重播)
15:40	超人帝拿(重播)☆
16:10	至NET小人類(連四驅兄弟Champion)
17:05	超級小黑咪(奉星期一、三、五)/ 福星大咀鳥(奉星期二、四)☆

亞洲電視

16:00	銀河漂流外伝(OVA版本)
16:30	高立的未來世界(重播)/ 12月14日起轉播奪寶世家II☆
17:25	蟲蟲偵探團(重播)/12月14日起轉播爆烈戰士

周末

無線無視翡翠台

09:30	迪士尼奇幻世界 - 丁滿與彭彭歷險記
09:55	安妮記趣
10:20	小魔女DOREMI
10:50	YO!我係馬騮精(重播)
11:20	百變小櫻MAGIC咭(重播)☆
11:55	少女革命☆☆
16:00	機甲小寶(遇上跑馬賽事時取消)
16:30	夢幻戰隊 (遇上跑馬賽事時取消)
17:00	週末青春派 (遇上跑馬賽事時取消)
17:30	反斗小王子(重播) (遇上跑馬賽事改延至17:55分播放)☆
02:45	熱鬥小馬(重播) (遇上跑馬賽事改延至零晨04:55分播放)☆

亞洲電視

09:30	鬼馬黃巴士(重播)
10:25	超級蜘蛛俠(SPIDER ULTIMATE)
17:30	BB與我

週日

無線無視翡翠台

09:30	勇者警察☆☆
09:55	迷你愛神☆☆
10:25	數碼戰隊
15:30	中華一番(重播)(遇上跑馬賽事時取消)
16:00	機甲小寶(重播)(遇上跑馬賽事時取消)
16:30	夢幻戰隊(重播)(遇上跑馬賽事時取消)
17:30	反斗小王子(重播) (遇上跑馬賽事改延至17:55分播放)☆
17:50	時空小偵探
00:05	吹波糖危機2040☆☆

亞洲電視

09:30	鬼馬黃巴士(重播)
10:00	相聚一刻
10:25	超級蜘蛛俠(SPIDERMAN ULTIMATE)
17:30	BB與我
23:50	遊戲王☆☆
00:25	金田一少年事件簿☆☆

(由於節目調動關係，以上節目播放時間可能與實際時間表有出入，所有節目播放時間以電視台最後公報為準)

夢畫廊

今期是GPDC的新生號，我們的畫廊亦會改用新名字「夢畫廊」，大家日後若有任何有關DC遊戲的畫稿或是原創題材的作品、甚至是CG或漫畫都可寄給我們，我們除了會請來「竹日末子」姐姐為大家的作品作出評語外，還會每期選出優秀作品送上稿費作為鼓勵，馬上動筆吧！

投稿須知

1)本刊歡迎各類型畫稿，唯畫稿大小不得超過29.7cm ╳ 21cm（A4 SIZE）
2)請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話
3)本刊每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵
4)所有畫稿請寄往「**香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPDC》**」，CG畫投稿則可E-MAIL往 jjwong@gameplayers.com.hk

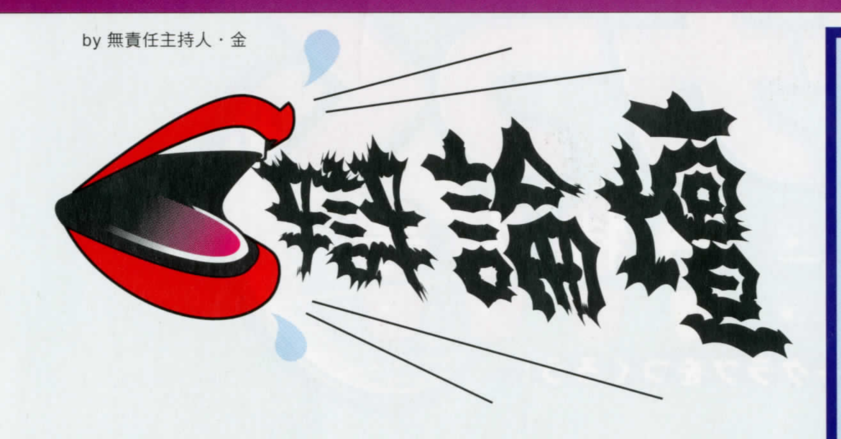


駱克道33號

負責人:J.J

到底駱克道33號是甚麼地方？這其實是我們一眾遊戲誌編輯每天上班的地方，亦即是我們「遊戲誌編輯部」的所在地址……以後各位若有任何關於DC遊戲的問題想發問，又或是有一些關於我們一眾編輯們的事想知的話，便不要錯過這個機會了，快點來信吧！

by 無責任主持人・金



這是辯論壇首次和各位讀者見面，我在這裡和大家先說聲：「Hi」！

辯論壇是一個給大家舒發自己意見的地方，每次我們都會訂下辯論題目，之後讀者可以把自己的意見寫下，字數為150字以上(不設上限，視乎你有沒有理據），之後請郵寄至「香港灣仔駱克道33號福利商業中心7樓GamePlayers DC收」信封面請註明「辯論壇」，或是email到以下信箱「freetalk@gameplayers.com.hk」，最具代表性的信將會刊登在本論壇之上，而我們每期更會從正反雙方各選出最好的一篇文章，送上小小稿費以作鼓勵，請大家踴躍參加！

以下是論壇的示範版本！

討論題目是

「遊戲誌分拆為DC及PS兩冊是否一個明智之舉?」

反方

DEAR 主持人:

本人一向是GamePlayers Magazine的忠實讀者，從97年最高潮時期閱讀至今，我覺得GPM這次決定是不智的，因為GPM一向風格都是書本大和厚，而售價亦較高，給人有內容豐富和專業的感覺，現在書本調低價錢和減少頁數，以上兩種感覺亦消失，所以個人認為銷量未必會上升，相反可能會得到反效果。

GamePlayers Magazine 多年讀者 A

主持人:

小弟基本上每期都購買所有遊戲雜誌，不論平貴厚簿都一律「照殺」，雖然並無對任何一本有特殊情意結，但以消費者務實的態度觀來看，當然希望付出金錢後可以有豐富的回報，反觀現在本地GAME書的情況，通常頁數並不多，再加上東拉西扯其他內容，講遊戲的版面就更少，唯獨是GPM最為厚，相對地內容亦較多，雖然價錢也較貴，但還勉強可以接受，可惜現在分為DC和PS兩本，相信內容會減弱不少，所以認為分拆行動是不智的舉動，我個人極力反對!

讀者B 上

親愛的主持人

本人是遊戲誌的長期讀者，而且非常念舊，雖然並非從第1期開始購買，但也算是由初期支持至今的讀者，可惜眼見遊戲誌分拆為DC及PS兩冊，就像突然失去一位老朋友一樣，如此一來，想必會失去一班的老讀者，所以並不能認同這個做法，至於本人將來的去向，現在還是未知之數!

念舊的讀者C 敬上

正方

主持人:

我十分讚成GPM分拆成為DC和PS兩冊，因為眼看現在遊戲界越來越多元化，好的遊戲亦不停地湧現，單憑一本書所能收錄的數量和質素實在有限，所以現在應該是分拆的好時機，因為分開兩本專門的書籍不但能有較集中和豐富的報導，質素也應該會比混合時期的更高，所以本人實在是舉腳贊成，因為最後得益者還是我們讀者!

真・讀者D 上

DEAR 主持人:

本人自問並非經常購買GAME書的人，只會在價錢合理而內容豐富又適合的情況下才會大破慳囊，而遊戲誌分拆正好乎合我的要求，混合版時一來價錢偏高，二來我想看的可能只是部份內容，這時似乎並不值得花費，反觀現在則能以較低價錢，購買到更詳盡而又適合的資訊，對我來說簡直是天大喜訊，拆得好! 拆得好!

貧窮讀者E

無責任主持人:

我自從大概96年時已開始閱讀貴刊，當時的熱鬧情況確實是一時無兩，雖然現在已經人面全非，但小弟依然全心全意地支持GPM，因為始終還有點感情，而現在分拆成兩本書，可見遊戲誌也是一本跟隨時代步伐的書籍，面對現在百家爭鳴的遊戲業界，再以舊式的經營手法似乎有點落後，加上分拆後能每星期都會出新書，而且GamePlayers分拆後還是GamePlayers，所以絕對不會減弱讀者對貴刊的熱愛，而我亦將會是繼續的支持者之一。

瘋狂讀者F 君

以上內容只作格式參考，而本論壇絕對不會干預閣下所持的立場，各位可以放心發表自己的意見。

下期的辯論壇的討論題目是「SEGA在香港開設Sever，DC Online會否對本地PC Online遊戲界帶來衝擊」，如果各位想對以上題目發表一下偉論的話，趕快寄信來給我無責任主持人吧!



萬眾期待的夢幻聯賽！

創造球會特大號
創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB*

創造球會超級聯賽 *DC PREMIERE LEAGUE*

各大「球會Fans」敬請留意，一個與各大高手的較量時刻終於來臨，本刊為了各大「球會Fans」能夠有一個公平、公正和公開的較量機會，故此特別舉辦「創造球會超級聯賽」，如果想成為真正的球會霸者，就千萬不要錯失此良機了，而「創造球會超級聯賽」形式、聯賽規則、報名日期、時間及方法如下：

聯賽形式

聯賽分為三個不同的組別，分別是超級聯賽、甲組和乙組。超級聯賽和甲組各有16隊，而乙組則有32隊。首屆聯賽的分組方法是以淘汰賽形式，首圈出局的三十二隊首先會被編為乙組，而次圈敗陣的十六隊就會被編為甲組，餘下的十六隊便會成為超級聯賽的參賽球隊，聯賽以四期為一個球季，超級聯賽和甲組中成績最差的四隊便會降班，而乙組成績最差的16隊便會被淘汰，取而代之是在外圍淘汰賽成績最好的16隊，相反甲、乙組成績最佳的頭四隊就能升班。

聯賽規則

1. 球隊中的EDIT球員最多只可有三人
2. 外籍球員同樣只能擁有最多三人
3. 球隊記錄不能用任何不合法的手法作出更改（例如使用金手指）
4. 如發現違反任何聯賽規則的參賽球隊，將會立即取消其參賽資格

報名日期及時間

由12月28 日至1月10日的星期一至五，下午12時30分至2時及3時30分至7時正。

報名方法

參賽者需親自帶同記憶卡連球隊記錄到「灣仔洛克道33號福利商業中心7樓遊戲誌」登記，參賽者需要留下姓名、聯絡電話、身分證的頭五個號碼（連英文字在內）、球會記錄和球隊名稱，而留下記錄的方法可以選擇留下記憶卡或只留下記錄，報名採取先到先得制，首六十四名可以參加首屆聯賽，之後的參加者可以選擇預先留下記錄作參加外圍淘汰賽或是等待下次報名機會。

獎品

當每個球季結束時，超級聯賽的冠、亞、季軍皆能獲得精美禮品，此外每個球季結束時亦會頒發多個特別獎項予表現突出之球隊。

備註

已登記的參賽者可以在每季報名時，親自帶同記錄前來更新球會資料乙次（但必須是同一隊球隊）。

日版 DREAMCAST 遊戲

2000 年 12 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
12 日	ELDORADO GATE 第 2 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
14 日	GUILTY GEAR X	SAMMY	5800 日圓	FIG
	GUILTY GEAR X 初回限定版	SAMMY	5800 日圓	FIG
	NEPPACHI IV@VPACHI	DAIKOKU 電機	4800 日圓	SLG
	NEPPACHI V@VPACHI	DAIKOKU 電機	4800 日圓	SLG
	SAMBA DE AMIGO ver2000	SEGA	5800 日圓	SLG
	DIGICO 之 MY BROWSER	ISAO	2480 日圓	ETC
21 日	創造球會特大號 J.LEAGUE 創造職業球會	SEGA	5800 日圓	SLG
	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA	6800 日圓	RPG
	SONIC SHUFFLE	SEGA	5800 日圓	ACT
	探偵紳士 DASH！	ABEI	6800 日圓	AVG
	探偵紳士 DASH！初回限定版	ABEI	6800 日圓	AVG
	GUNSPIKE	CAPCOM	5800 日圓	STG
	Never 7 ～ the end of infinty ～	KID	6800 日圓	AVG
	BASS RUSH DREAM ～ ECOGIA POWER ARM CHAMPIONSHIP ～	VISCO	5800 日圓	SPT
	DAYTONA USA 2001	SEGA	5800 日圓	RAC
	COOL BOARDERS BURRRN（DREAMCAST COLLECTION）	WEB SYSTEM	2800 日圓	SPT
	NFL 2K（DREAMCAST COLLECTION）	SEGA	2800 日圓	SPT
	SPACE CHANNEL 5（DREAMCAST COLLECTION）	SEGA	2800 日圓	ACT
	THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999（DREAMCAST COLLECTION）	SNK	2800 日圓	FIG
	AIR FORCE DELTA（DREAMCAST COLLECTION）	KONAMI	2800 日圓	SLG
	幕末浪漫第二幕 月華之劍士 Final Edition	SNK	5800 日圓	FIG
	東京巴士案內～美人 BUS GUIDE 添乘 PACK ～	FORTY FIVE	5800 日圓	SLG
22 日	SUPER STREET FIGHTER II X for Matching Service（DC DIRECT 專賣）	CAPCOM	4800 日圓	FIG
28 日	CARD CAPTOR SAKURA 知世之 VIDEO 大作戰	SEGA	5800 日圓	ETC
	CARD CAPTOR SAKURA 知世之 VIDEO 大作戰 LIMITED BOX	SEGA	8800 日圓	ETC
	櫻大戰 視像電話 花組 MAIL	SEGA	2800 日圓	ETC
	AERO DANCING F（DREAMCAST COLLECTION）	CRI	2800 日圓	SLG
12 月	ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ

今冬發售預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	SAINT POPINS（暫稱）	NEXTECH	價格未定	不詳
	ILLBLEED	SEGA	價格未定	ETC
	ILLBLEED @barai 版	SEGA	價格未定	ETC
	地球之友	NEXTING	價格未定	ETC
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	角子老虎機帝王 DREAMSLOT@VPACHI(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	ETC

2000 年內發售預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
	WWW.SOCCER ～參加者募集！～	HAPPY？	5800 日圓	SLG
	NIGHTMARE CREATURE II(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT

2001 年發售預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
1 月 1 日	DE・RA・JET SET RADIO（DREAMCAST DIRECT 專賣）	SEGA	5800 日圓	ACT
1 月 18 日	超鋼戰記 KIKAIOH for Matching Service（DC DIRECT 專賣）	CAPCOM	3800 日圓	FIG
	FIGHTING VIPERS 2	SEGA	5800 日圓	FIG
	NFL 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	GIGA WING 2	CAPCOM	5800 日圓	STG
1 月 25 日	HUNDRED SWORDS	SEGA	5800 日圓	SLG
	HUNDRED SWORDS @barai 版	SEGA	價格未定	SLG
	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
	ecco THE DOLPHIN ～ Defender of the Future ～	SEGA	5800 日圓	AVG
	我是多啦 A 夢	SEGATOYS	5800 日圓	SAVG
	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	來玩哥爾夫球吧 2 新的挑戰	SOFT MAX	5800 日圓	SPT
	西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800 日圓	RPG
2 月 1 日	THE 心理遊戲	VISIT	4800 日圓	ETC
2 月 2 日	ELDORADO GATE 第 3 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
2 月 15 日	AERO DANCING i	CRI	6800 日圓	SLG
2 月 22 日	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800 日圓	SPT
	Angel Present	NEC Interchannel	6800 日圓	AVG
	MACROSS M3	翔泳社	6800 日圓	STG
	MACROSS M3 限定版 BOX	翔泳社	6800 日圓	STG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
2 月	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG
3 月 22 日	EVE ZERO 完全版（暫稱）	GAME VILLAGE	7800 日圓	AVG
	BIO HAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
3 月	HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	DAIKOKU 電機	價格未定	SLG
春	不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800 日圓	SRPG
	櫻大戰 3 ～燃燒的巴黎～	SEGA	價格未定	AVG
	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	ROOMMATE NOVEL～井上涼子(暫名)	DATAM POLYSTAR	價格未定	AVG
	NBA Hoopz	MIDWAY	價格未定	SPT

2001 年內發售預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
	POWER JET RACING 2001	CRI	價格未定	RAC
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB

發售日未定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	GAIA MASTER	CAPCOM	價格未定	TAB
	STREET FIGHTER ZERO III（DC DIRECT 專賣）	CAPCOM	價格未定	FIG
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
	鬪間之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500 日圓	ACT
	HAMUNAPTRA ～失去了的沙漠之都～（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
	OUT TRIGGER（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @barai 版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @barai 版	SEGA	價格未定	STG
	SGGG（D-DIRERT 專賣）	SEGA	價格未定	SRPG
	ZOMBIE REVENGE @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE 刑事 2 @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
	type-X ～ spiral nightmare ～	SEGA	價格未定	AVG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	仙魔大戰 2000 假名 LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
	DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
	超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
	章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	10SIX ～ Own.Mine.Defend.Attack.24-7 ～	發售商未定	價格未定	SLG
	紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	價格未定	RPG
	NIBELUNGEN 之戒指	SUCCESS	6800 日圓	AVG
	職業指南麻雀「兵」DX 通信對應版	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	莎木 2（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
	DYNIMITE ROBO（暫稱）	童	價格未定	ACT
	K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG

美版 DREAMCAST 遊戲

2000 年 12 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
5 日	Surf Rocket Racer	POWER JETRACING 2001	CRI	Crave	RAC
6 日	Bang! Gunship Elite	日本未發表	Rayland	Red Storm	3DSTG
	The Grinch	Grinch	A2M	Konami	ACT
	POD: Speed Zone	日本未發表	Ubi Soft	Ubi Soft	RAC
7 日	Resident Evil 2	生化危機 2	Capcom	Capcom	AVG
8 日	Grandia 2	Grandia 2	Game Arts	Ubi Soft	RPG
	King of Fighters '99: Evolution	拳皇 99	SNK	Agetec	FIG
13 日	Speed Devils Online	日本未發表	Ubi Soft	Ubi Soft	RAC
	Vanishing Point	日本未發表	Clockwork Games	Acclaim	RAC
19 日	Evil Dead: Hail to the King	日本未發表	THQ	THQ	AVG
26 日	Heroes of Might and Magic III	日本未發表	3DO	Ubi Soft	SLG
12 月	Arabian Nights:Prince of Persia 3D	日本未發表	Avalanche	Mattel	ACT
	CHARGE'N BLAST	CHARGE'N BLAST	Sims	Xicat Interactive	STG
	Ducati World Racing Challenge	日本未發表	Attention To Detail	Acclaim	ACT
	Half Life	日本未發表	Sierra	Sierra	3DSTG
	Iron Aces	帝國之鷹	Marionette	Xicat	STG
	Dream Coaster	過山車之夢	Bottom Up	Xicat	SLG
	Max Steel	日本未發表	Treyarch	Mattel	ACT
	Peacemakers	日本未發表	MASA	Ubi Soft	ACT
	The Next Tetris	日本未發表	Blue Planet Software	Crave	PUZ
	Worms Pinball	日本未發表	Team17	Infogrames	ETC

2000 年內發售預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2000 年秋	Legend of the BladeMasters	日本未發表	Ronin	Ripcord Games	RPG
	Seven Mansions	7 間秘館	Koei	Koei	AVG
	Worms World Party	日本未發表	Team17	Hasbro	ETC
2000 年	"Chakan, The Forever Man"	日本未發表	AndNow	未定	AAVG

2001 年初預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 月 2 日	Stunt GP.	日本未發表	Team17	Infogrames	RAC
1 月 16 日	Dragonriders Chronicles of Pern	日本未發表	Ubi Soft	Ubi Soft	ACT
1 月 17 日	Metropolis Street Racer	MS-R	Bizarre Creations	Sega of America	RAC
	Stupid Invaders	日本未發表	Xilam	Ubi Soft	ACT
2001 年 1 月	Bangai-O	爆裂無敵番外王	treasure	Classified Games	ACT
	Mars Matrix	Mars Matrix	Takumi	Capcom	STG
	Project Justice	燃燒吧！JUSTICE 學園	Capcom	Capcom	FIG
	Phantasy Star Online	Phantasy Star Online	Sonic Team	Sega of America	RPG
	Record of Lodoss War	羅德島戰記	NeverLand	Conspiracy	ARPG
	Unreal Tournament	日本未發表	Unreal Tournament	Infogrames	3DSTG
2 月 28 日	Outtrigger	Outtrigger	AM2 of CRI	Sega of America	3DSTG
2001 年 2 月	Illbleed	Illbleed	ClimaxGraphics	Sega of America	AAVG
3 月 2 日	Alone in the Dark 4 The New Nightmare	日本未發表	Dark Works	Infogrames	AVG
3 月 7 日	The Mummy	Hamunaptra	Rebellion	Konami	ACT

2001 年內發售預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001 年冬	Daytona USA	Daytona USA 2001	Sega of Japan	Sega of America	RAC
2001 年春	Bomberman Online	爆彈人 ONLINE（日本未發表）	Hudson Soft	Sega of America	ACT
2001 年春	Floigan Brothers	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	APUZ
2001 年春	Ooga Booga	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	ETC
2001 年春	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Soul Reaver 2（日本未發表）	Crystal Dynamics	Eidos	FIG
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	日本未發表	Sega of Japan	Sega of America	SPT
	Crazy Taxi 2	瘋狂的士 2（日本未發表）	Sega of Japan	Sega of America	ACT
2001 年夏	Samba De Amigo 2001	Samba De Amigo Ver.2000	SONICTEAM	Sega of America	ETC
2001 年	Black and White	日本未發表	Lionhead Studios	Sega of America	SLG
2001 年	F1 Racing Championship	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	Video System	Ubi Soft	RAC
2001 年	Roswell Conspiracies	日本未發表	Red Storm	Red Storm	ACT
2001 年	Sonic Adventure 2	Sonic Adventure 2	Sonic Team	Sega of America	ACT
2001 年	Typing of the Dead	Typing of the Dead	Sega of Japan	Sega of America	ETC
2001 年	VIP	日本未發表	Kalisto	Ubi Soft	ACT

發售日未定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
未定	18-Wheeler American Pro Trucker	18-Wheeler	Sega of Japan	Sega of America	未定
未定	Alien Front	Alien Front（日本未發表）	Sega of Japan	Sega of America	STG
未定	Evil Twin: Cyprien's Chronicles	日本未發表	In Utero	Ubi Soft	AVG
未定	Monster Breeder	Monster Breeder	NEC HE	Tommo	SLG
未定	Take the Bullet	日本未發表	Red Lemon	Sega of America	3DSTG



此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看看有沒有你正

Tony Hawk's Pro Skater 2



開放所有秘技

暫停遊戲，緊按L鍵再輸入A、A、A、X、Y、上、下、左、上、X、Y、A、Y、B、A、Y、B，成功的話暫停畫面會搖動，再在暫停畫面中選「End Run」，就能釋放所有秘技、關卡、音效、模式及人物。

血腥模式

暫停遊戲，緊按L再輸入右、上、X、Y，成功的話暫停畫面會搖動。

大頭模式

暫停遊戲，緊按L再輸入X、B、上、左、左、X、右、上，成功的話暫停畫面會搖動。又或是在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲10次。

肥仔主角

暫停遊戲，緊按L再輸入A、A、A、A、左、A、A、A、A、左、A、A、A、A、左，成功的話暫停畫面會搖動，而主角會變得肥胖。又或是在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲7次。(多次使用能令主角越來越肥)

瘦柴主角

暫停遊戲，緊按L再輸入A、A、A、A、X、A、A、A、A、X、A、A、A、A、X，成功的話暫停畫面會搖動，而主角將會變瘦。又或是在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲11次。(多次使用能令主角越來越瘦)

自由選關

在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲2次。

Kid模式

在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲3次。

完美的平衡

在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲4次。

線條模式

在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲8次。

慢動作模式

在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲9次。

空白地圖模式

在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲12次。

低引力模式

在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲13次。

Disco模式

在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲14次。

反轉的關卡

在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲15次。

所有統計滿分

暫停遊戲，緊按L再輸入A、Y、B、X、Y、上、下，成功的話暫停畫面會搖動，而主角所有能力都會變成10。又或是在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲6次。

主角是蜘蛛俠

利用自設的人物在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲。

主角是Officer Dick

在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲。

主角是Private Carrera

在Career mode的常規關卡中得到所有缺口。

主角是McSqueeb

利用Tony Hawk在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲，才能得到80年代的Tony Hawk。

夏威夷場地

所有角色都得到3個金牌。

天堂場地

所有原本角色、Officer Dick、Spider-Man和一個自創角色，全部在Career mode內成功完成所有關卡目標的情況下完成遊戲。

Neversoft的FMV

在任何一個賽事中，使用任何一個角色得到獎牌。
利用Private Carrera得到3個金獎版。
使用任何一個角色在三個賽事中得到金牌，再使用Spider-Man或McSqueeb達成以上目標，就能得到其他FMV。

Sonic Shuffle

隱藏人物

成功完成故事模式。

可使用Big The Cat

在Sonic的房間內購買所有Tails的圖片就能在對戰模式中使用Big The Cat。

可使用Chao

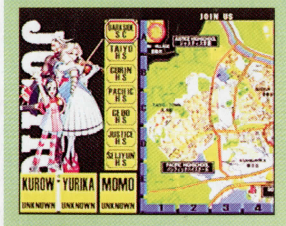
在Sonic的房間內購買所有Knuckles的圖片就能在對戰模式中使用Chao。

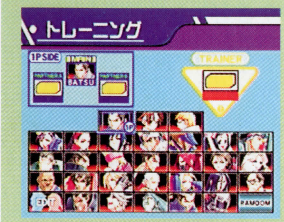
可使用E-102 Gamma

在Sonic的房間內購買最後那張Amy的圖片就能在對戰模式中使用E-102 Gamma。

可使用Super Sonic

在Sonic的房間內購買所有Sonic的圖片就能在對戰模式中使用Super Sonic。





燃燒吧！ JUSTICE學園

全隱藏人物登場秘技

以下所有秘技必須以Story Mode進行

Vatsu：	以各間學園完成遊戲
Roy：	以各間學園完成遊戲
Tiffany：	以各間學園完成遊戲
雹：	以各間學園完成遊戲
Burning 伐：	太陽學園第二章故事內讓伐敗陣，由其餘兩名同伴收拾聖純女學園，以及完成遊戲
Wild 醍醐：	外道高校第四章故事內不換人下以Akira擊倒Wild醍醐，以及完成遊戲
Powered Akira：	聖純女書院第四章故事以Akira以外的角色擊倒醍醐，以及完成遊戲
使用Dark Side School：	取得以上人物，並完成秘技所述的另一條故事分線，並在五輪學園第二章故事使用兩方各色完成遊戲。
霧嶋 九郎：	以Dark Side School完成遊戲
Wild 雹：	取得所有角色人物，以及完成所有故事分線

By 神秘事件調查員．金

秘技經典這裡主要提供舊遊戲的秘技，使各位可以把以往未能完成的來個了結，而內容將會包括所有美、日版遊戲，首先介紹的將會以美版為主，各位請密切留意！

Hydro Thunder

快速開始

注意：這個秘技必需先default才能操作。

在預賽倒數時按緊L，當數到3時放開L改為按緊R，到2時放開R按緊L，到1時放開L按緊R，如果成功就能以更高速起步和得到4秘的超級推進。

全螢幕暫停

暫停遊戲並同時按X和Y。

Mortal Kombat Gold

秘技選項

在Press Start Button畫面時快速輸入上、上、下、下、左、左、右、右，成功的話會聽到笑聲及「Outstanding」的聲音，之後在選項畫面中同時按L和R就會出現秘技選項，之後可以自由選擇多項秘技的開關。

隱藏人Goro

輸入「秘技選項」後，在選擇角色的畫面時移到最底的隱藏圖標，然後緊按L和R，再輸入上、左、A、。

隱藏人Noob Saibot

輸入「秘技選項」後，在選擇角色的畫面時移到最底的隱藏圖標，然後緊按L和R，再輸入上、上、左、左、左。

隱藏人Sektor

輸入「秘技選項」後，在選擇角色的畫面時移到最底的隱藏圖標，然後緊按L和R，再輸入上、上、上、上、左、左、左、左、A。

觀看主角列傳

進入Kombat Theater，選到想看的角色然後同時按L和R。

更多服飾

在選人畫面裡，移到某一個人之上按Start和任何鍵1次去改變選項圖片，之後就可以得到第二款裝束，如此類推就可以得到第三款，Sonya和Tanya除外。

改變Arcade mode敵人

選arcade mode和任何一位戰士，之後不要按A鍵，改按Start就行。

Kombat codes

在對戰模式中有兩個以3個數位為一組的地方，第一個數位以輕拳控制，第二個數位以擋鍵控制，第三個數位以輕腳控制，之後輸入以下數字：

Code	結果
123 123	一擊死
012 012	Noob Saibot 模式
020 020	紅色的雨(在下雨的場地)
050 050	爆炸戰
060 060	不下雨
002 002	永遠都持有武器
100 100	沒有飛道具
010 010	取消最大殺傷力限制
110 110	取消飛道具及最大殺傷力限制
111 111	隨機出現武器
222 222	開始時隨機出現武器
444 444	開始時出現均等的武器
555 555	大量武器
666 666	無聲的戰鬥
321 321	大頭模式
011 011	在 Goro 的場地戰鬥
022 022	在 The Well 戰鬥
033 033	在 Elder Gods 戰鬥
044 044	在 The Tomb 戰鬥
055 055	在 Wind World 戰鬥
066 066	在 Reptile 的場地戰鬥
101 101	在 Shaolin 戰鬥
202 202	在 Living Forest 戰鬥
303 303	在 The Prison 戰鬥
313 313	在 Ice Pit 戰鬥
323 323	在 The Church 戰鬥
343 343	在 The Netherrealm 戰鬥
353 353	在 The Soul Chamber 戰鬥
363 363	在 Ladder 的關卡戰鬥

NFL Blitz 2000

無畫面進行遊戲

在遊戲選項畫面內，移到畫面的左上角並按2次上鍵，這時會出現VMU的選項。

聽遊戲音樂

不放任何東西之下啟動Dreamcast並去到聲音的CD player內，插入遊戲並選第2首或以上的歌曲就成功。

隱藏球員

進入「Enter Name For Record Keeping」選項並輸入以下資料：

名稱	PIN	球員
ALEC	1197	「Scream」面具 (註 1)
ALIEN	1111	
AOB	1111	
AUBREY	7777	
AZPOD	4777	
BOXER	2111	特殊髮型的Boxer (註 1)
BRAIN	1111	有眼睛的腦
CALEB	0996	
CARLTN	1111	光頭球員
CURTIS	1111	老鼠吉祥物
DANIEL	0604	Dan Thompson
DAVID	3333	
DINO	1111	劍龍頭 (註 1)
EDDIE	3333	
FORDEN	1111	Dan Forden
FRANZ	1010	
GENTIL	1111	Jim Gentile
GRINCH	0222	
GUIDO	2222	
GUMBY	8698	
JAPPLE	6660	Jeff Johnson
JASON	3141	Jason Skiles
JEFF	1111	
JENIFR	3333	Jennifer Hedrick
JOVE	6644	
LEX	7777	
LUIS	3333	Luis Mangubat
MOOSE	1111	鹿頭 (註 1)
MXV	1014	
NATHAN	0515	
PIRATE	1111	海盜 (註 1)
PUNKR	1221	(註 1)
PUNKB	2112	(註 1)
RAIDEN	3691	Mortal Kombat 中的 Raiden
RALPH	1111	狼吉祥物
RANDU	6666	
ROOT	6000	John Root
SAL	0201	Sal Divita
SHINOK	8337	Mortal Kombat中的Shinnok (註1)
SHRUNK	6666	縮小的頭 (註 1)
SAD	1111	悲傷臉
SKULL	1111	
SMILE	1111	笑臉
THUG	1111	卡通盜賊 (註 1)
TREX	1111	T-Rex 頭 (註 1)
TURMEL	0322	John Turmell (註 1)
WHODAT	1844	

秘技密碼

進入對戰模式，按Turbo、跳和傳球來改變頭盔的標誌，然後推動Analog的指定方向後就大功告成，如果輸入正確會聽到聲音及看到密碼的名稱，按鍵的數量及次序如下：

Turbo	跳	傳球	方向	結果
5	1	4	上	無限Turbo
2	2	3	右	無限投擲距離
0	3	2	左	加快 Turbo 速度
3	1	2	上	加強攻擊力
4	2	1	上	加強防守力
2	3	3	上	加強隊友能力
3	1	2	左	加強阻截能力
0	4	5	上	超級閃電攻擊
1	2	3	左	超級得分
3	4	4	上	不會被搶球
4	2	3	下	不會漏球
1	5	1	上	不會踢球
2	1	1	左	可以走出界外
2	5	0	左	快傳
0	1	0	上	慢速打擊
0	0	1	下	顯示入球率
1	0	2	右	隱藏接球者名稱
4	3	3	上	隱影
3	2	3	左	足球變成紅、白和藍色
0	5	0	右	巨大足球
2	0	0	右	大頭
0	4	0	上	巨大頭
3	2	1	左	無頭
2	0	3	右	全隊大頭
1	1	5	左	沒有遊戲選擇 (註 1)
1	1	5	左	更多球場 (註 1)
0	1	2	下	沒有電腦助攻 (註 1)
4	0	4	左	加強速度(註 1)
5	5	5	上	強力閃電攻擊 (註 1)
3	1	4	下	更聰明的電腦對手 (註 2)
2	1	2	下	瘋狂閃電攻擊 (註 2)
3	2	3	上	超難模式 (註 2)
4	2	3	右	超級傳球模式 (註 3)
4	4	4	上	超級閃電模式 (註 3)
2	2	2	左	經常擔任 4 分衛 (註 4)
2	1	2	左	天氣晴朗
5	2	5	下	下雪
5	5	5	右	下雨

註 1：兩名玩家都同意使用

註 2：只有一位玩家

註 3：只在二人對戰

註 4：需要兩位玩家是隊友

Trick Style

贏取所有東西

在Options中選擇Cheats，然後輸入「CITYBEACONS」。

常勝

在Options中選擇Cheats，然後輸入「TEAROUND」。

無限時間

在Options中選擇Cheats，然後輸入「IWISH」。

增強移動

在Options中選擇Cheats，然後輸入「TRAVOLTA」。

大頭模式

在Options中選擇Cheats，然後輸入「INFLATEDEGO」。

戰鬥板

成功打倒英國(U.K.)的首領。

速度板

成功打倒美國的首領。

惡作劇板

成功打倒日本的首領。

在開始倒數時緊按R鍵。

NBA Showtime: NBA On NBC

隨意擺放任何球員在球隊

進入球隊名稱縮寫和PIN的輸入畫面，然後輸入你想要的球員所屬的隊伍首3個英文字，在PIN輸入該球員的號碼即可。

其他服裝

自設球員時按上下來選其他服飾。

隨機選隊伍

在選隊的畫面上控Turbo和左鍵。

吉祥物

輸入以下資料來取得喜歡的吉祥物：

名稱	PIN	吉祥物
HAWK	0322	鷹隊
HORNET	1105	黃蜂
BENNY	0503	公牛
ROCKY	0201	金塊
TURBO	1111	火箭
BOOMER	0604	溜馬
CRUNCH	0503	木狼
SLY	6765	網隊
GORILA	0314	太陽
SASQUA	7785	超音速
RAPTOR	1020	速龍
BEAR	1228	爵士

隱藏人物

球員	名稱	PIN
Kerri the Female Player	KERRI	0220
Kerri in Alternate Uniform	KERRI	1111
Lia the Female Player	LIA	0712
Lia in Alternate Uniform	LIA	1111
Small Alien	SMALLS	0856
Large Alien	BIGGY	0958
Pinto Horse	PINTO	1966
White Horse	HORSE	1966
Nikko the Devil Dog	NIKKO	6666
Clown	CRISPY	2084
Pumpkin	JACKO	1031
Wizard	THEWIZ	1136
Referee	THEREF	7777
Retro Rob	RETRO	1970
Old Man	OLDMAN	2001



工作人員

工作人員	名稱	PIN
Mark Turmell	TURMEL	0322
Rob Gatson	GATSON	1111
Mark Guidarelli	GUIDO	6765
Dan Thompson	DANIEL	0604
Jeff Johson	JAPPLE	6660
Jason Skiles	JASON	3141
Sal DiVita	SAL	0201
Jennifer Hedrick	JENIFR	3333
Jennifer Hedrick	JENIFR	1111
Eugene Geer	E GEER	1105
Matt Gilmore	MATT G	1006
Tim Bryant	TIMMYB	3314
Jim Gentile	GENTIL	1228
John Root	ROOT	6000
Jon Hey	JONHEY	8823
Andy Eloff	ELOFF	2181
Mike Lynch	LYNCH	3333
Paulo Garcia	PAULO	0517
Brian LeBaron	GRINCH	0222
Alex Gilliam	LEX	0014
Jim Tianis	DIMI	0619
Dave Grossman	DAVE	1104
Tim Moran	TIMCRP	6666
Larry Wotman	STRAT	2112
Chris Skrundz	CMSVID	0000
Beth Smukowski	BETHAN	1111
Paul Martin	STENTR	0269
Shawn Liptak	LIPTAK	0114
Isiah Thomas	THOMAS	1111
Tim Kitzrow	TIMK	7785
Willy Morris	WIL	0101
Greg Cutler	CUTLER	1111
Chad Edmunds	CHAD	0628

額外球場

在選隊伍的畫面內快速輸入以下鍵:

按鍵	球場
上、Turbo	Team 1(左邊)
下、Turbo	Team 1(右邊)
左、Turbo	街邊場
右、Turbo	島嶼場
上、射球、Turbo	娛樂場所的球場
下、射球、傳球	NBC 球場

秘技密碼

在Tonight's Match-Up的畫面內，輸入Turbo、射球、傳球和方向鍵改變密碼，就能得到更多隱藏能力。以下是輸入的次數:

Turbo	射球	傳球	方向	結果
4	1	1	上	無限Turbo
2	3	2	右	ABA 籃球
1	1	1	下	競賽模式
2	0	0	右	大頭模式
0	0	1	下	顯示射球命中率
1	0	0	下	顯示熱點
3	3	1	左	不會從播
4	4	4	上	不能 tip off
3	2	1	左	沒有球員箭嘴
5	5	5	左	沒有 goal tending
2	2	2	右	沒有犯規 (註 1)
2	0	1	上	沒有熱點 (註 1)
1	2	3	上	霧 (註 2)
1	2	3	下	濃霧 (註 2)
1	2	3	右	超濃霧 (註 2)
1	2	3	左	晚間霧 (註 2)
1	2	1	左	雪 (註 2)
1	3	1	左	風暴 (註 2)
1	4	1	左	雨 (註 2)
4	0	0	右	隊制服 (註 1)
4	0	1	右	娛樂制服
4	1	0	右	主場制服
4	2	0	右	作客制服
4	3	0	右	特別制服

註 1: 兩名玩家都同意使用

註 2: 只可在室內場使用

Slave Zero

無敵

在單人模式內使用2P手制按L、R和B，從複以上動作可以取消。

充滿生命及彈藥

在單人模式內使用2P手制按L、R和X即可。

鎖定敵人 AI

在單人模式內使用2P手制按L、R和A即可。

South Park: Chef's Luv Shack

更多 mini-games

利用 Cartman 作主角，因為只有他才能玩到 Rodeo 和 Beefcake。

Beefcake 的額外獎賞

在 Beefcake 內增磅 4000，將會有額外的爆機動畫。

Centipede

秘技模式

遊戲進行時緊按L、R、A、B、X、Y和旋轉Analog任何方向，成功的話「Get a life」(得到額外生命)或「All levels」(可以選關)的訊息將會出現。

Soul Fighter

秘技密碼

在主選單畫面內按左和Y，然後進入並離開OPTION內一次，如果成功會變成輸入密碼畫面，然後輸入以下資料:

額外生命

輸入「ABXXYA」。

擁有全部武器

輸入「XAAYBB」。

跳到第二關

輸入「AABXYA」。

跳到第三關

輸入「XAYAAB」。

跳到第四關

輸入「YYBAXA」。

跳到第五關

輸入「BABXXY」。

跳到第六關

輸入「XAXBYY」。

跳到第七關

輸入「ABXBYB」。

跳到第八關

輸入「YBBAXY」。

跳到第九關

輸入「BYAAXB」。

跳到第十關

輸入「XABBAX」。

跳到第十一關

輸入「YBYXAB」。

跳到第十二關

輸入「XBAXBY」。

觀看製作資料

輸入「AAAAAA」。

Shadow Man

死亡短槍

去到Wasteland進入Temple Of Life，與Baton去到祭壇內，在不同的祭壇內不停按B，直至「Secret Activated」句子出現。

再走到Temple Of Life，先繞過廟宇然後再繞進去，在Cadeux低於100的情況下走到右手邊第一個祭壇再按B鍵，之後走到左手邊便會出現「Secret Activated」字句。

火焰模式

走進Lizard Kink A.K.A. Doctor Death的大廳內有鎖上的閘，走進去就會出現「Secret Activated」的句子。

再走到Dr. Death的Schism Gate內把直昇機打倒，再到右手邊的隧道，「Secret Activated」句子再次出現。

霧景模式

去到Temple Of Fire內發現血池，再找一扇左邊以斜路連著其他房間的門，走進去看左邊見到門廳，跳到扶手再跳到門廳，抓著凸出部份來爬上去，「Secret Activated」句子便會出現。

Disco 模式

走到Cathedral Of Pain按下機關進入Marcher之內，再去到旋轉刀的上面發現另一個可以往下走機關，按下並向下跌時便會出現「Secret Activated」句子。

鳥槍頭模式

去到Temple Of Prophecy (Marcher)和進入Flambeau maze，找方法去到底層中央的房間，「Secret Activated」句子再次出現。

大頭模式

去到Asylum: Playrooms內的遊戲室，開始一種遊戲後再在房內閒逛，直至「Secret Activated」句子出現為止。

透明人

經過Jack The Ripper去到倫敦地下鐵路，之後走進女洗手間的中間格，「Secret Activated」便會出現。

有趣的鞋

去到Deadside: Marrow Gates內，在最初的層數走到左手邊並爬上血瀑布，走到Shadow level 10 Coffin Gate內便會出現「Secret Activated」。

主角變成狗

去到Asylum: Gateway並走到門前的小路去到橋底，沿路繼續走直至找到一個Govi和幾個箱，爬上箱上再跳到屋頂，當跳到第三間屋頂上時就會出現「Secret Activated」字句。

主角是 Bloodshot

走到Temple Of Blood (Nager)內並進入細小的獎賞房間，行進去時就會出現「Secret Activated」。

主角是 Deadwing

去到最高設防的Gardelle監獄，走到右手邊最遠處即可。

主角是 Duppie

去到Undercity，在突出的部份有兩位追擊手正等待，從突出部份跳到右手邊，並爬到另一個突出部份，見到一條U形的喉管，跳上去便會出現「Secret Activated」字句。

主角是 Nettie

去到Mordant St. NY，沿路直走至有工具的房間，拉工具使燈開著，之後進入昇降機並往上層，進入門口後見到有空隙，以最快速度及出盡全力逃兩次，成功跳過就會出現「Secret Activated」。

獲得 Book Of Shadows

去到Deadside: Marrow Gates，在最初的層數向左轉和爬上血瀑布，打開Shadow level 10 Coffin Gate，之後會出現「Thank You」字句，這時就能得到開發遊戲時的原畫。

NFL Quarterback Club 2000

秘技密碼

在秘技選單中輸入以下資料:

結果	密碼
外星人場地	SCLLYMLDR
無限Turbo	TRBMN
欖球模式	RGBY
更多失誤	BTTRFNGRS
更多受傷	HSPTL
巨型足球	BCHBLL
瘋狂的球	FLBBR
冒煙的球和球員	HSNFR
細小球員	SHRTGYS
瘦弱球員	TTHPCK
肥大球員	MRSHMLLW
球場上有地雷	PPCRNRTRNS
巨大的錢	BGMNY
慢動作模式	FRRSTGMP

Worms Armageddon

獎勵

在 training modes 內每關最少以第三名完成所有遊戲。

特殊秘技

完成以下條件就可以得到:

結果	條件
蟲中槍後會流血	在 Basic Training 模式內得到金牌
液體綿羊	在 Super Sheep Racing 訓練模式內得到金牌
長弓力量上昇	在 Euthanasia 訓練模式內取得金牌
槍械力量提昇	在 Rifle Range 訓練模式內取得金牌
手榴彈力量提昇	在 Artillery Range 訓練模式內得到金牌
所有武器上都有羊	在 Crazy Crates 訓練模式內得到金牌
無敵	在 Deathmatch 模式內得到 Elite 排名
激光瞄準	完成第四關
飛行器	完成第八關
快跑	完成第十三關
在網路遊戲上隱形	完成第十六關
底引力	完成第二十關
不可破壞的風景	完成第廿五關
超級香蕉爆彈力量提昇	完成第三十三關
完全遊戲選項	所有關都取得金牌或 Elite 級數

Test Drive 6

所有車輛
輸入 DFGY 。

所有賽道
輸入 ERERTH 。

所有快速賽道
輸入 CVCVBM 。

沒有快速賽道
輸入 OCVCVBM 。

短賽道
輸入 QTFHYF 。

得到 $6000000 大元
輸入 AKJGO 。

所有挑戰者
輸入 OPIOP 。

沒有挑戰者
輸入 OPOIOP 。

使 Checkpoint 消失
輸入 FFOEMIT 。

使 Checkpoint 從現
輸入 NOEMIT 。

停止 Bomber 模式
輸入 RFGTR 。

Fighting Force 2

自由選關
在 Press Start 畫面時按左、上、X、上、右、Y，如果輸入成功畫面會閃動，從新開始遊戲就能選擇關卡。

煙花
成功完結遊戲再進入 Option 畫面就會出現「Fireworks」選項。

Wetrix

聽遊戲音樂
不放入任何碟的情況下開啟 Dreamcast，之後進入音樂 CD player 內再插入遊戲碟，選第 2 或以後的歌曲即可聽到遊戲音樂。

Legacy Of Kain: Soul Reaver

所有能力
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入上、上、下、右、右、左、B、右、左、下，再繼續遊戲就可得到所有能力。

補充體力
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入下、B、上、左、上、左，如果成功會聽到聲響。

補滿體力
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入右、B、下、上、下、上，如果成功會聽到聲響。

把體力提至下一級別
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入右、A、左、Y、上、下，如果成功就會聽到聲響。

補充魔法
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入右、右、左、Y、右、下，如果成功會聽到聲響。

補滿魔法
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入 Y、右、下、右、上、Y、左，如果成功會聽到聲響。

穿牆
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入下、B、B、左、右、Y、上，如果成功會聽到聲響。

爬牆
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入 Y、下、X、右、上、下，如果成功會聽到聲響。

Hurt Raziel
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入左、B、上、上、下，如果成功會聽到聲響。

Soul Reaver
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入下、Y、X、右、右、下、下、左、Y、下、右，如果成功會聽到聲響。

Aerial Reaver
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入 A 、右、上、上、Y、左、左、右、上，如果成功會聽到聲響。

Kain Reaver
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入 A 、B、右、Y、左、左、右、上，如果成功會聽到聲響。

Fire Reaver
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入下、上、右、上、下、左、B、右、下，如果成功會聽到聲響。

製造Fire Reaver
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入 Y、右、下、B、上，如果成功會聽到聲響。

得到更大力量
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入左、右、B、左、右、左，如果成功會聽到聲響。

集中力
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入下、上、右、右、B、上、上、下，如果成功會聽到聲響。

Force Glyph
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入下、左、Y、下、上，如果成功會聽到聲響。

Stone Glyph
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入下、B、上、左、下、右、右，如果成功會聽到聲響。

Sound Glyph
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入右、右、下、B、上、上、下，如果成功會聽到聲響。

Water Glyph
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入下、B、上、下、右，如果成功會聽到聲響。

Fire Glyph
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入上、上、右、上、Y、X、右，如果成功會聽到聲響。

Sunlight Glyph
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入左、B、左、右、右、上、上、左，如果成功會聽到聲響。

隨時轉換
暫停遊戲並緊按 L 或 R 鍵，再輸入上、上、下、右、右、左、B、右、左、下，如果成功會聽到聲響。

Wild Metal

跳關
進行遊戲時按上、右、B、Y、下、左。

無敵
進行遊戲時按 Y、右、B、左、X、下。

體力全滿
進行遊戲時按下、下、A、X、B、X。

所有武器
進行遊戲時按 A 、A、右、Y、A、右。

得到推進器
進行遊戲時按上、X、下、B、A、Y。

顯示位置
進行遊戲時按 Y、B、A、左、下、下。

電腦不會攻擊
進行遊戲時按 B、下、A、下、X、Y。

NHL 2K

設計人員隊
在Black Box圖形出現時利用插在D位的手制緊按L和R，再輸入B、B、X即可。

大頭模式
在Black Box圖形出現時利用插在D位的手制緊按L和R，再輸入B、A、B、Y，如果輸入成功會聽到「Oh Black Box Baby」字句。

Wayne Gretzkey 字句
自設一位球員並命名為Wayne Gretzkey，在選外貌時便出現「Thanks For The Memories」字句。

Dale Hunter 相片
自設一位球員並命名為Dale Hunter，在Edit Lines 選項內就可以看到他的相片。

Marty Reasoner 相片
自設一位球員並命名為Marty Reasoner，在Edit Lines 選項內就可以看到他的相片。

Ron Hextall 相片
自設一位球員並命名為 Ron Hextall，在Edit Lines 選項內就可以看到他的相片。

Tony Twist 相片
自設一位球員並命名為 Tony Twist，在 Edit Lines 選項內就可以看到他的相片。

其他球員
自設一位球員並把名稱為在 1998-1999 年度退休的球員名字，就能在 Edit Lines 選項內就可以看到他們的相片。

設計員的相片
自設一位球員並把名稱為說明書上的製作隊伍成員，該名人士的相片將會出現在 Edit Lines 選項內。

容易入球
先走到網後，再繞到門前射門就可輕鬆取分。

MDK 2

Kurt 只穿著拳手的短褲
在主選單中緊按L和R，再輸入X、X、Y、X即可。

合體角色
首先暫停遊戲，緊按 L 和 R 再輸入上、下、右、左、A、Y、B、X、X、和START即可。

瘋狂視點
首先暫停遊戲，緊按L和R再輸人A、B、A、B即可。

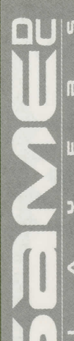
全景視點
首先暫停遊戲，緊按L和R再輸人B、A、B、A即可

慢動作模式
使用 Max 做主角，再緊按 R 和輸入上、上、上、上即可。

Doctor Hawkins 的放屁聲
利用Doctor Hawkins為主角，再輸入L、R、左、A即可。

全暫停畫面
先暫停遊戲，然後輸入 X 和 Y 即可。

聆聽遊戲音樂
在不放入任何碟的情況下開啟 Dreamcast 電源，之後進入音樂 CD player，再放入遊戲碟，選第 2 首或以上的曲目即可。



art of GAMES 設定資料集



燃燒吧！

JUSTICE 學園

西村 KIMU

畫風屬於少數剛陽味重、肌肉感表現恰到好處的女性人物設計兼插畫師，一九九一年加入CAPCOM GRAPHIC DESIGN部，至於首個參與設計的作品，就是與《北斗之拳》原作者之一原哲夫先生合作的《MUSCLE BOMBER》，自此之後，西村KIMU就開始陸續參與CAPCOM多個作品的設計工作，其中具代表性的作品則包括《SUPER STREET FIGHTER II X》、《DUNGEONS & DRAGONS》以及《CYBERBOTS》系列。

一個遊戲之所以能夠成功，除了遊戲本身的遊戲性之外，能否建立一個具備形象的世界觀，以至不同個性和背景的角色，也是遊戲成功的主要原因之一，至於這方面的工作，其實正正有賴於設計遊戲世界背景的GRAPHIC DESIGNER身上。然而，為了可以令到各位更進一步了解遊戲中每一個細微的設定，這個以設定為題材的「設定資料集Graphic Arts」就應運而生，今期第一次和大家見面，我們會為大家送上CAPCOM籌備多時的重頭作品《燃燒吧！JUSTICE學園》入面五位新登場角色的線畫和設定，希望大家也會喜愛吧！

西村 KIMU筆下的風間、輕井澤、澤村、霧島、鑑及石動

NEW COMERS

太陽學園

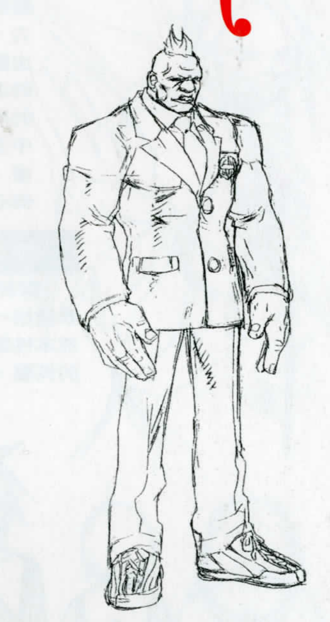
委員長（二年級生）

與伐同級的班級委員長，為了調查引起騷動的原因，與PACIFIC HIGH SCHOOL的BOMAN DELGADO合力展開追查。另一方面，為了暫代外出修行的伐，在調查途中更會合了恭介和日向。

性格設定

可靠、具責任感、富行動力、在任何人面前也斷不輕易言敗、擅長運動和格鬥等任何項目，雖然身為女生，可是絕不偏袒女性一方，對班中男女亦一視同仁，所以深受班中每位同學的愛戴。





BOMAN DELGADO（二年級生）



一文字伐（二年級生）



若葉日向（二年級生）

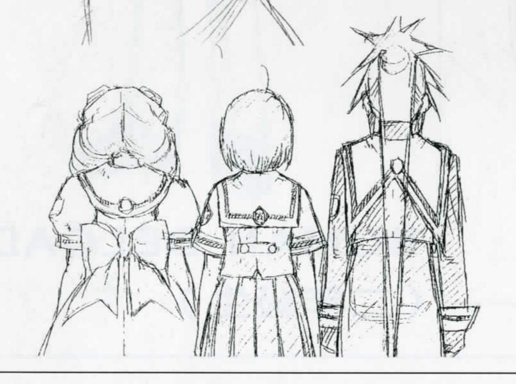
聖純女學院高等部

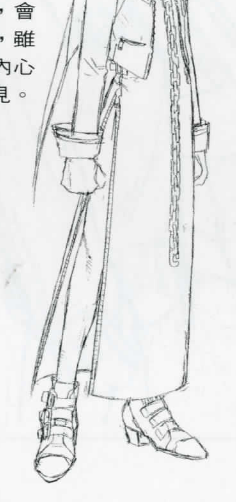
姬崎 葵（二年級生）

與晶同級的首領，為了幫助晶追查其兄醍醐發生異樣的主因，因而獻出一臂之力。另一方面，在調查進行途中，由於傳出醍醐將會率領外道學園襲擊聖純女學院的消息，所以姬崎初中時代的同伴「LADY'S TEAM」其中五千名成員立即前來增援，足見姬崎在每位同伴心目中的重要程度。

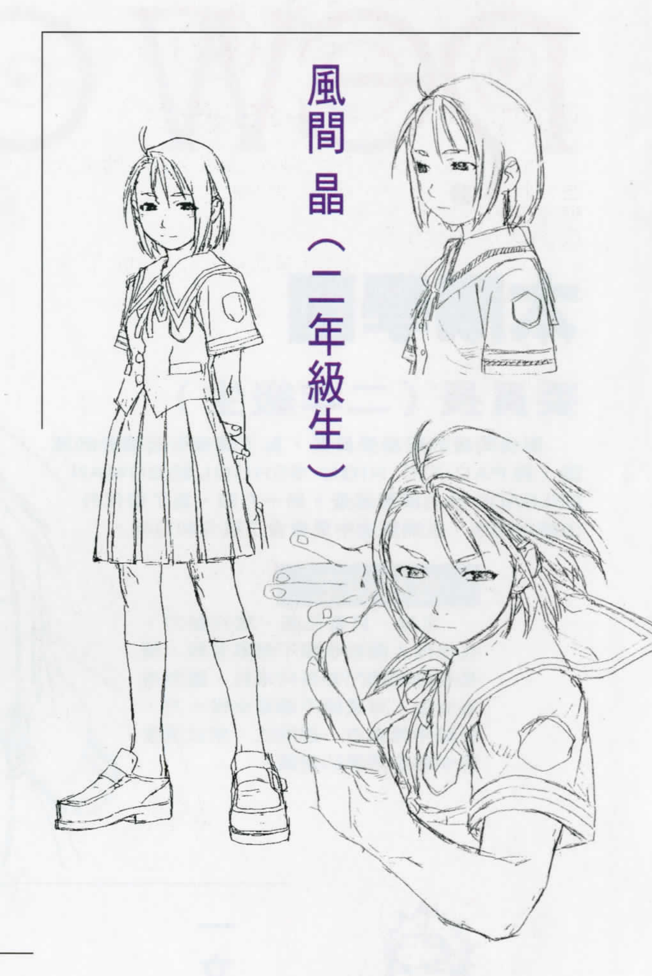
性格設定

對於初次接觸的人，會表現出一種冷漠的態度，雖然本性開朗，可惜發自內心的笑靨，近年已不再復見。





風間 晶（二年級生）



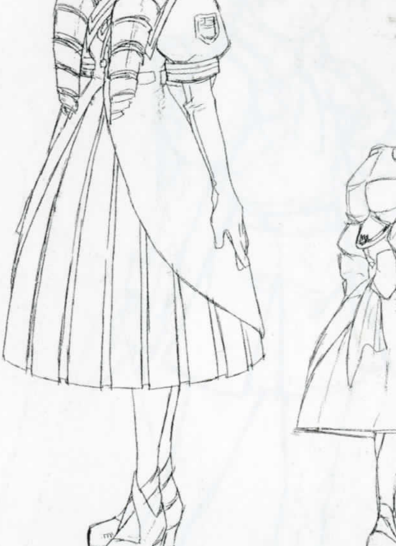
霧島 由利加（二年級生）

由小提琴開始，以至各式樂器也樣樣皆能的千金小姐，至於同級的晶，正是由利加唯一的朋友，由於得悉晶擔心其兄醍醐的事，因而與姬崎協力相助，可是……

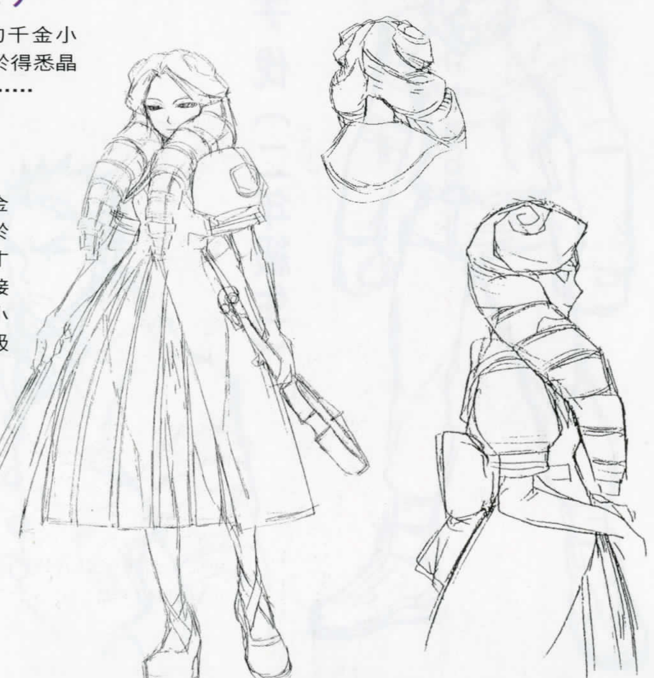
性格設定

屬於文靜一類的千金小姐，寡言、喜怒不形於色，擁有極高的音樂才華，能夠輕易駕御初次接觸的樂器，至於在演奏小提琴方面，更達到職業級水準。









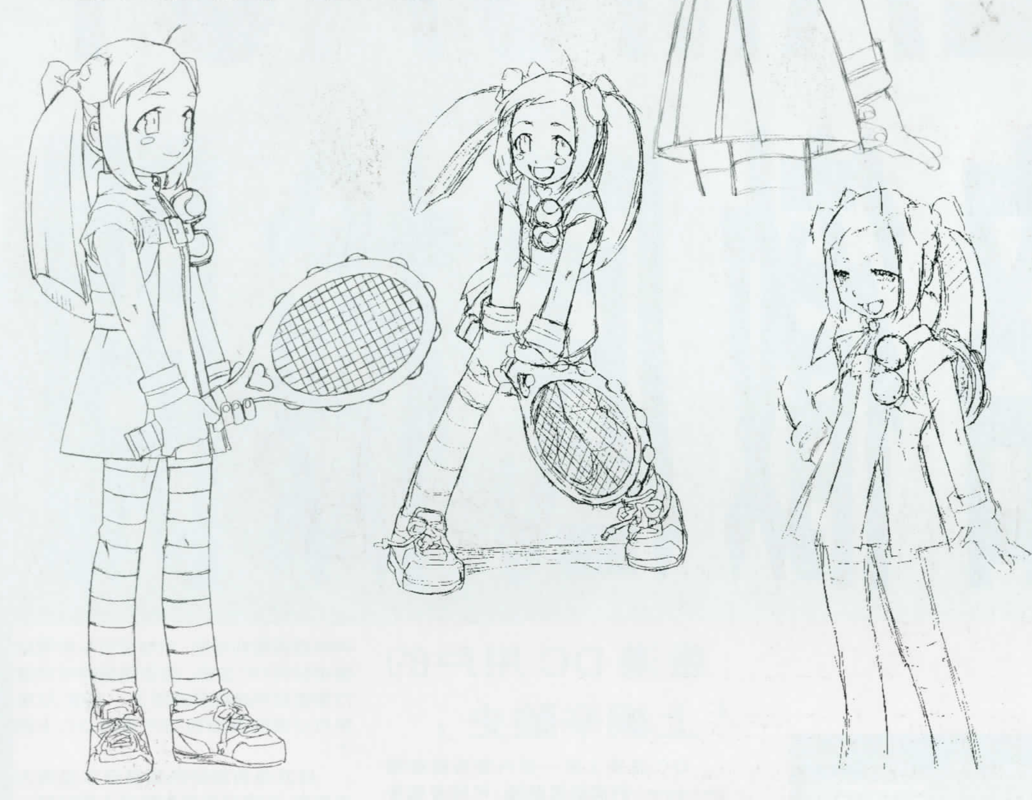
五輪高等學校

輕井澤 桃（一年級生）

以運動能力入學的新生，隸屬五輪高等學校的網球部，而且在偶然的機會底下，纏上了澤村將馬……

性格設定

刁蠻任性的孩子氣性格，單從外表已經可以略知一二。

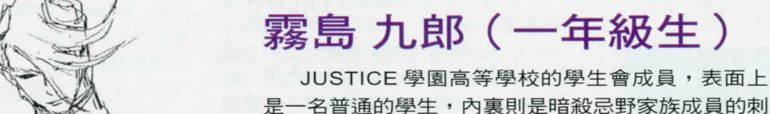




澤村將馬（二年級生）



JUSTICE 學園高等學校



霧島 九郎（一年級生）

JUSTICE 學園高等學校的學生會成員，表面上是一名普通的學生，內裏則是暗殺忌野家族成員的刺客，而且更組織暗黑學生會擴大勢力。

性格設定

不單止是刺客，而且更是圖謀征服日本的大狂人。對於自己有絕對性的自信，不過對於別人卻毫無信用可言，就算面對親姊由利加，或是傾慕者桃也並無特別的感情，一切以利用價值的多少作為依歸。





DREAMCAST 網絡徹底檢閱

Text: 寒武紀

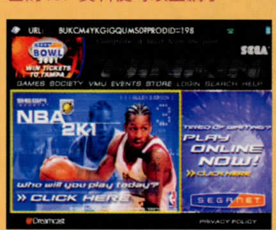
導言

每一個擁用 Dreamcast 主機的朋人都期望香港的DC網絡能夠早日投入服務，較早前 Sega.com 亞洲的成立，以及其後所進行的連串記者招持會及宣傳活動，使不少 DC 用家異常雀躍，但至現時為止具體的日程仍然未有正式的公佈（有關 Sega.com 亞洲的最新動向大家可以留意後文中我們與Sega.com亞洲助理市場推廣經理 Vicky Chan 所進行的訪問內容），亦未知道亞洲區DC網絡是否會保持現時日本方面的模式，但據 Sega.com亞洲方面表示，中文版的DC瀏覽器是基於日版所開發的，所以相信有關方面不會浪費日本世嘉在發展DC網絡上所積累的經驗，並會以日本DC 網絡作為借鏡和典範。

在今次的特集中，我們除了會為大家詳盡介紹現時日本方面 DC 網絡的全貌之外，更會為大家介紹一下電視遊戲網絡的過去與將來。



只要在BASIC INFO畫面上輸入自己的 ISP 資料便可以上網了



NBA2K1是現時其中一個最受歡迎的連線對戰遊戲

香港 DC 用戶的「上網辛酸史」

DC 是史上第一部內置有數據機 (modem) 的電視遊戲機，可惜身處香港的玩家卻一直無緣享受其中的樂趣，但其實過去已經有很多人嘗試各種各樣的辦法希望能夠一嘗上 DC 網絡的滋味。

連線日本 DC 網絡的秘技?

使用日本 DC 網絡的先決條件是要先為主機進行一個註冊過程，過程中DC主機必須進行撥號連線至日本方面的伺服器 (server)，伺服器便會將一些上網必須的設定資料傳送回 DC 主機並寫入DC主機內的記憶體內。 由於使用 Dream Passport 進行撥號連線時，DC 主機是以內定的日本電話號碼進行撥號的，所以在日本以外地區進行撥號便不能接通。

一些人便想到在DC開始進行撥號登記時，便立即拔掉接駁至DC的電話線，然後立即用預先準備好的電話手動撥出可以致電至日本的標準國際電話，期間DC主機其實正處於等待日本DC伺服器回應的狀態，然後便可以將電話線接駁回DC主機，這樣便能夠成功進行撥號並完成註冊過程了。 這樣，以後便可以使用香港的 ISP 進行 DC 上網了。

但其後有關的技術被日本世嘉方面發現，有關的電話撥號便立即被禁止使用，但由於過去成功登記的用者並不會受到影響，所以現時有些人仍然可以使用日本網絡呢。

複製 BIOS

有關的IDD 號碼被日本方面禁用之後，有些商人便索性將一些已經成功登記的DC內部的Bios資料進行複製，以達到註冊之效。

使用美版瀏覽器

這是現時餘下唯一一個可行進行DC上網登記的方法，由於美國世嘉對於使用 DC 網絡的用戶管制較為寬鬆，並不限制用戶的登記地點，一般人只需要利用瀏覽器輸入自己所使用的網絡供應商 (ISP) 資料，便可以使用DC上網，只是因為美版瀏覽器與日版的比較在功能上實在遜色許多，除了連線對戰之外已沒有其他的網絡服務了。

DC網絡的靈魂 - 全方位的通信機能

DC 瀏覽器「Dream Passport 3」有著非常豐富的通信機能，其完善程度實有過於現時在 PC 上常用的瀏覽器，再配合 Dreameye 所支援的各項通信功能，使網友之間能夠更加緊密地連接在一起。



使用DREAM PASSPORT 3瀏覽網頁時按L-Trigger或R-Trigger，便會彈出選項menu讓你選擇不同的瀏覽及通信功能

創作你的圖畫電郵 --「Dream Flyer Light」軟件

Dream Flyer 是較早前由世嘉推出，一個專門制作圖畫電子郵件的軟件，而在 Dream Passport 3 中內置的「DreamFlyer Light」軟件，其實是 Dream Flyer 的一個簡化版。雖說是簡化版，其實大部份「Dream Flyer」中的功能均會在「DreamFlyer Light」上找到，利用「DreamFlyer Light」用者可為自己的電子郵件增添各種圖案甚至聲效。

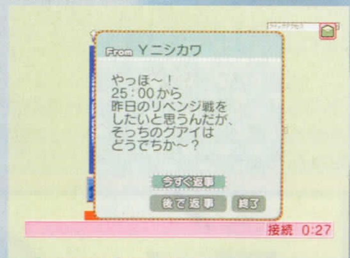


利用「DreamFlyer Light」，用者可以自由選擇圖案並寫上字句

比ICQ更強的聊天系統 --「Ch@b Talk」

這項功能其實與現時非常流行的ICQ系統非常相似。用戶首先要進行一個登錄過程，並得到一個「Communication ID」，這樣用者無論在什麼時候都可以向朋友發出文字訊息，假如對方同時亦正在網絡上的話，對方的畫面上便會出現訊息指示，並能立即看到你所發送的訊息，但假如對方正處於不在線狀態的話，訊息便會自動被儲存，當下一次對方再登入網絡的話，便會看到你的留言了。

另外「Ch@b Talk」有一個獨有的功能，當你瀏覽網頁時，它可以顯示出正在瀏覽同一個網頁的網友名單，你可以選擇向他們發出訊息，這樣你便可以結識更多的網友了。



利用「Ch@b Talk」的功能，別人亦會知道你正在瀏覽同一個網頁，所以你可能會突然收到別人的訊息呢。

自動生成聊天室 --「到處 Chat」

所謂「到處 Chat」，其實是一個自動生成聊天室的功能。一般而言，網友想使用網上聊天室的話，便需要前往有提供聊天至服務的網站，但利用這個「到處Chat」功能，用者可以在任何一個網頁上生成一個聊天室，而其他同時瀏覽同一個網站的網友亦可以隨時登入這個聊天室，這樣你便可以和所有正在瀏覽該網站的朋友進行通信，並結識和自己志趣相投的網友了。



選擇是否進入CHAT ROOM

#ネジの部屋００１
[ヒカル]:あの部屋と云えば、やっぱりコタツだよね？？
[ワロ]:なに？
[ヒカル]:コ・タ・ツ！
[おやじ32]:コタツといえば、ミカンでしょう！？
[ワロ]:いや、ネコだ！ネコネコネコネコっ！
[ヒカル]:コタツぅ～！(^o^)/~
[おやじ32]:ミカン良いんだけど、手がミカン臭くなるんだよねぇ…(^^;
[ヒカル]:ミカン臭い？！
[ワロ]:みかんくさい？
[ヒカル]:ネコはいいよぉ、やっぱりネコだ！
ルーマニア#203 接続 0:24

進入即時生成的聊天室後的情況

DREAM PASSPORT 不可以...

網絡上有許多不同形式的檔案供下載，但 Dream Passport 3 並不一定能夠支援所用這些檔案的，例如以下的檔案類型均不能在 DC 上使用：

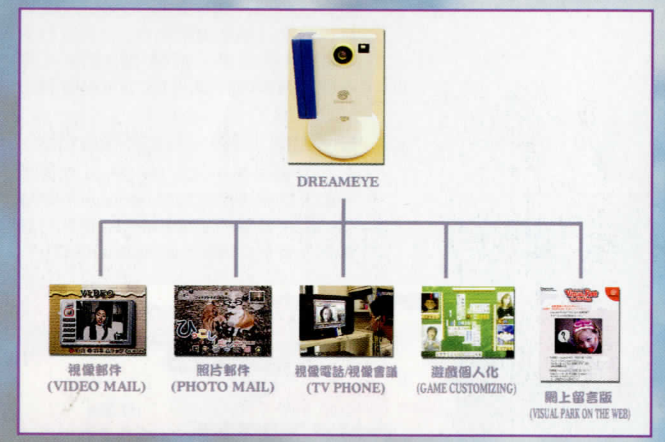
- JPEG、GIF 以及PNG形式以外的圖像檔案；- 被壓縮的檔案 (如 zip 檔案)；
- 不支援 FLASH 動畫；
- 以及其他只能夠在PC上執行的軟件程式。

用 Dreameye 看 DC 的網絡世界

以上所提及的通信模式，只限於文字或圖畫的訊息通信，但假如你想與朋友進行面對面的視像或聲音通信，便必需借助 D C 專用的數碼相機「Dreameye」了。一套千多元的「Dreameye」套裝中除了有數碼錄像機「Dreameye」之外，亦包括了應用軟件「Visual Park」以及一個供視像電話之用的通話器。



Dreameye加上通話裝置是視像通信的標準裝置。



視像電話 (TV PHONE)

Dreameye 的視像電話功能可分為直撥及網絡電話兩種類，而由於直撥式視像電話無需經由互聯網接駁，情況就像打一個普通的電話一樣，所以即使是香港的朋友亦可以使用到這項服務，當然，先決條件是通話者相方都各自擁有一部 Dreameye。



選擇圖中左方的直接撥號選項，你也可以使用視像電話!



進行視像電話時的畫面



使用Dreameye錄影片段時的畫面

視像電郵及照片電郵 (VIDEO MAIL / PHOTO MAIL)

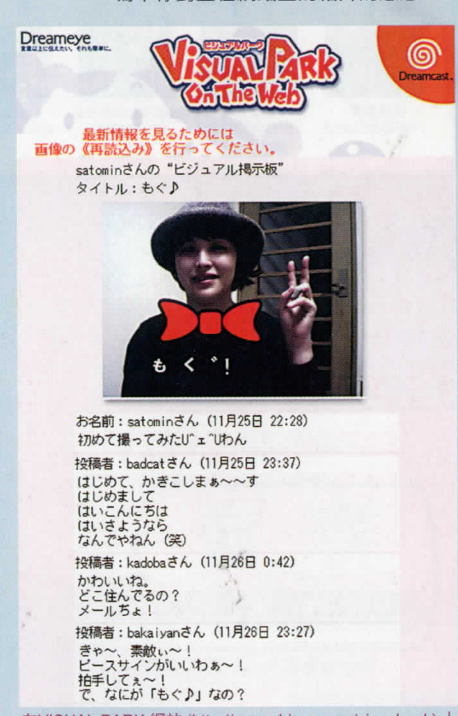
除了視像電話之外，你亦可以將自己所拍攝的動畫影像或硬照（請參看「關於Dreameye」一欄)，像普通電子郵件一樣傳送至朋友的電郵信箱上。而利用付送的「Visual Park」軟件，你更可以為自己所拍攝的相片進行加工和編輯，使自己的電子郵件更具特色和心思。

遊戲個人化 (GAME CUSTOMIZING)

另外，世嘉亦打算推出一些支援Dreameye功能的遊戲，例如玩者可以將自己的照片輸入到DC主機上，並將自己的面孔貼在遊戲角色上，使自己成為遊戲中的主角。這樣，當你與別人進行網絡對戰的時候，別人也可以看到你的外貌呢。

網上留言板 (VISUAL PARK ON THE WEB)

「Visual Park On the Web」其實是一個大家將自由己用Dreameye所拍攝得的相片公開的留言板網站，你更可以寫下你對登在網站上的相片的感想。



在VISUAL PARK 網站 (http://www.dricas.com/visualpark) 上你可以認識一些日本的朋友呢。

超低收費長途電話網絡遊戲的伴侶——DREAMCALL

世嘉與網絡電話供應商 InnoMedia 將會推出一個遠程網絡電話服務 --「DreamCall」。利用專用的應用軟件，配合收音裝置，你便可以透過互聯網與身處世界各地的朋友進行網絡電話通訊，使用網絡電話大大降低了由於使用長途電話所需的費用，



怎樣打網絡電話？

所謂網絡電話，是指利用互聯網與身處不同地方的朋友進行通信，取替了收費昂貴的一般直駁式電話服務。用者只需要在專用軟件上輸入對方的電話號碼或電郵地址，便可以與對方進行通話，但由於在互聯網上傳送資料可能出現的誤差較大，由InnoMedia所開發的Voice-over-IP (VoIP) 系統正是要克服這方面的困難，VoIP系統能夠將遺失的資料進行收復，亦能盡量減低因為通話者之間的距離而產生的聲音遲延現像，保證了通話時的音聲質素。

對應 DreamCall 的遊戲 DreamDorobo

除了網絡電話服務之外，DreamCall 在網絡遊戲上亦發揮著很重要的角色。雖然許多網絡遊都講求玩者之間的合作性，但一直以來玩者之間只能夠以打字的方式互相溝通，非常不便，但藉著 DreamCall的功能，玩者之間可以進行實時的對話，大大增加了遊戲的趣味性和策略性。

關於 DREAMEYE



	獨立使用	與 DC 連接時	與手機連接時
感光物質	CMOS		
像素	31 萬		
解像度	最高 640 點 x 480 點		
電源	3A 電 x 2	由 DC 供電	--
功能	作為數碼相機使用 (內置 Flash Memory 最大可儲存 31 張相片)	拍攝長達 25 秒的動畫影像 (* 註)	可將所拍攝得的相片作為手機的待命畫面

*註：Dreameye 採用了專用的動畫檔案格式，所以所拍攝得的動畫影像並不可以在一般的個人電腦上播放，而只能在 DC 專用軟件 Visual Park 或 Dream Passport 3 瀏覽器上觀看。而 Dreameye 的相片檔案則使用了現行 PC 上流行的 JPEG 格式，所以可以在一般的個人電腦上閱覽。





DreamDorobo的遊戲畫面，左圖為負責發出指示一方的遊戲畫面，而右圖即為接收提示並收集寶藏一方的遊戲畫面。

其實世嘉方面亦計劃在DreamCall軟件上付送一個對應DreamCall的遊戲「DreamDorobo」，這個遊戲的標是要玩者將版圖上所有的寶藏收集，但由於玩者的視線只能夠看見版圖的一個很狹小的範圍，所以他必須與網絡上另一位手持地圖的玩者合作，並根據他的指示去完成任務。



DreamCall的撥號介面

各式各樣的下載服務

剛才我們談過了DC瀏覽器的各項功能，Dreameye的擴展用途以及DreamCall服務，餘下要介紹的，是DC網絡中的各式各樣下載服務。

「DreamLibrary」

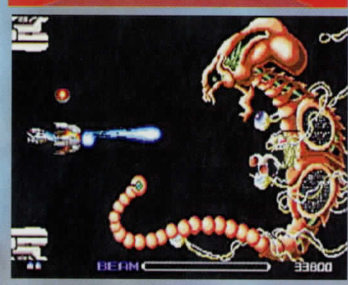
「DreamLibrary」其實是一個經典遊戲「出租」服務。所謂「出租」，是指用戶只需繳付一定費用，便能夠下載一些以往在Mega Drive及PC Engine上推出過的經典遊戲到DC上遊玩。

由於這些遊戲資料只會儲存於主機的RAM內，當玩者切斷主機電源後便會喪失所有遊戲資料，但在租借期間用者仍然可以隨時免費下載該遊戲到DC上。現時預定會推出的遊戲數目一共有300多種。











(R-TYPE / PC ENGINE), 14 (功夫 / PC ENGINE), 15 (FANTASY ZONE / MK-III), 16 (最後之忍道 / PC ENGINE), 17 (PHANTASY STAR / MEGADRIVE) 還認得這些經典電視遊戲嗎?

下載MP3

MP3其實是一種音樂資料壓縮技術，利用這種技術電腦便能以一個較低的容量儲存各種音樂資料，同時將因為壓縮而導致的失真情況減至最低。而世嘉亦有打算開發一部Visual Memory型的MP3播放器，售價亦會較一般市面上的MP3播放器便宜。

「家庭卡拉OK」服務

「家庭卡拉OK」其實和現時一般卡拉OK所提供的打碟服務一樣，用戶只需要在家裡的電視螢光幕上選擇喜歡的歌曲，便能夠將歌曲下載到自己的DC上使用。



「家庭卡拉OK」將卡拉OK的打碟服務搬到你的家裡」

● 試過先買 -- @barai體驗版

有沒有試過用幾百元購買了一個遊戲後，回到家後只玩了數十分鐘，便發現自己不太喜歡這個遊戲，甚至感到後悔？要避免這種情況出現，最理想的當然是可以在購買遊戲之前先試玩一下，其實所謂「@barai版」遊戲，亦可以說是一個遊戲試玩制度。

一個遊戲的「@barai版」售價非常廉宜，而軟件內亦已經收入了遊戲的全部內容，但當遊戲進行至某一個程度時，玩者便需要在網上支付額外的費用購入一個解除保護系統的密碼，才能夠繼續遊戲。

舉例來說，第一個@barai版遊戲「Eternal Acadia @barai版」售價為1000日元（約為港幣80元左右），在這個版本裡你可以玩到遊戲中巴爾斯和艾加等最初的冒險旅程，約為六至七個小時的遊戲時間，但假如你想完成整個遊戲，你便需要透過網絡再繳付5000日元的費用，購買一個「@barai key」，在遊戲中輸入密碼後便會解除保護系統，並可自由進行遊戲。這樣的話，總共所需的費用便是6000日元，比起普通版「Eternal Acadia」的售價6800日元還要便宜。



第一個推出@barai版的遊戲「Eternal Arcadia」

網絡遊戲 (Online Game)

DC網絡其中一個少不了的環節，當然是其所對應的網絡遊戲。網絡遊戲最吸引人並且最革命性的地方，在於玩者在遊戲中所要面對的，再不單是僵化的電腦，而是其他在網絡上有血有肉的人。

而近期最熱門的話題，當然是即將推出的一個經典RPG的全新online版「Phantasy Star Online」，今期我們亦有為大家詳細介紹個這個遊戲的玩法，日後我們會繼續介紹更多精彩的DC網絡遊戲，大家不要錯過。

遊戲機網絡超簡史 任天堂紅白機都有網絡功能?

Dreamcast 並非第一部支援連線對戰的電視遊戲機, 世嘉 1996 年亦曾為其上一代遊戲主機Saturn推出過專用 modem, 用戶除了可以透過網絡與其他人進行連線對戰之外, 配合外置的軟碟機以及鍵盤等設備, 更可以瀏覽網頁。 但由於Saturn所使用的瀏覽器並不支援JAVA, FTP以及下載檔案等功能, 而且 modem 頻寬只有 14.4kbps, 所以當時並未得到玩家的歡迎, 服務已於 1999 年 7 月終止。

假如我們再將時間線往前推, 其實世嘉的MegaDrive (1988)、超級任天堂以至第一代的任天堂紅白機已經有不同程度的網絡功能了。 使用MegaDrive 的專用 Modem「Mega Modem」, 玩者除了可以進行連線對戰之外, 「遊戲圖書館」服務亦利用Modem 提供一些專用遊戲下載服務, 但同樣由於受到頻寬的限制 (只得 2.4kbps/s !), 只能夠提供一些容量較低的遊戲讓用戶下載。 而除了遊戲以外, 世嘉亦有與其他公司合作提供體育新聞、銀刊資訊等服務。 整項服務對於當時而言有著劃時代的意義, 亦是下載服務的先驅, 但由於所推出的網絡遊戲數目非常少, 網絡環境亦未成熟以及連線速度慢, 整個計劃最後以失敗告終。



MEGADRIVE 的 Modem 以及遊戲圖書館設備



SATURN 的專用 modem 設有繳費 IC 卡插槽。

與MegaDrive同代的另一部遊戲機超級任天堂亦有使用 modem 提供通訊對戰、電子郵件、以及聊天室服務, 當時支援通訊對的遊戲包括「Super Street Fighter 2」以及「Super Famicom Star」等。 任天堂更曾推出利用衛星進行資料專送的「Satellite View」服務, 與當時的 modem 相比, 用衛星傳送資料速度非常快, 一個8M的遊戲從天上送下來只需要不足 1 分鐘的時間。 但由於超任只能夠接收衛星所傳送的資料, 而不能傳送資料返回衛星, 單方向的訊號系統大大限制了服務的發展。

再看電視遊戲機的鼻祖任天堂紅白機, 其實亦曾有過一系列讓玩家競逐全國第一的運動磁碟遊戲, 玩家只需要將記錄有自己成績的磁碟到一些擺放了特製機器的專門店, 並將磁碟資料輸入機器, 機器便會將資料傳送回任天堂並進行全國排位, 雖然算不上一個真正的網絡服務, 但亦可以說是 Net Ranking 的前身呢。

總結:電視遊戲網絡的未來

1998 年 11 月推出的 DC, 是首部將 Modem 作為標準裝置推出的電視遊戲機, 對於當時而言,的確是一個劃時代的設計, 各界亦非常注視DC網絡日後的發展動向, 但由於當時的網絡基本建設亦未成熟, 亦無先例可循, 以致相應的網絡服務及連線遊戲未能有太大的發揮。 世嘉只能夠在嘗試和失敗裡獨力催生一個更加成熟的網絡環境, 並苦戰經營出現在的一個網絡王國。

另一方面, PS2的網絡計劃將於明年投入服務, SCE 本年新設立的「PlayStation.Com」網站, 除了作為PS2主機的官方網上銷售點外, 亦為日後所推出的其他網絡服務奠定基礎, 不但只遊戲軟件, SCE 方面已計劃提供音樂以至電影的下載服務。 而由Square所策劃的「PlayOnline」服務, 亦旨在將PS2變成一個綜合性的娛樂服務平台, 除了一般的聊天室、網絡遊戲之外, 亦與多間公司達成協議, 提供漫畫、音樂及體育資訊等服務。

綜合而言, 電視遊戲機網絡將不再單以遊戲作為中心, 廠商都希望能夠將遊戲機轉變成一個更為大眾化的娛樂平台, 面向更大的市場。 但所有這些都基於一個先決條件, 就是一個更佳的網絡環境, 這包括寬頻的普及化和價格的大眾化, 否則便難於將現時一般的大眾娛樂, 例如音樂、電影等高容量資訊帶到互聯網上。

另外, 高容量資訊除了需要高頻寬的傳送管道之外, 亦需要一個高容量的儲存裝置。 SCE 明年將會為 PS2 推出外置式的硬碟機, 而微軟更選擇將硬碟機作為Xbox的標準裝置, 世嘉在這方面則顯得較為飄忽, 一方面世嘉選擇了資料傳送速度較慢的zip drive 作為DC的高容量裝置, 最近更有消息指則該部開發中的 DC zip drive 需要進行從新設計, 相信距離推出時間仍有一段時間。

無論如何, 香港玩家最熱切期望的莫過於是首個本地化電視遊戲網絡的誕生, 我們期望香港DC網絡能夠早日投入服務。

專訪: Sega.com 亞洲助理市場推廣經理 VICKY CHAN



相信所有機迷都希望知道更多香港 DC 網絡的籌備最新進展, 為此我們邀請了 Sega.com 亞洲助理市場推廣經理 Vicky Chan與我們進行了一次訪問, Vicky在訪問中談及了許多有關網絡現時的籌備情況, 大家不要錯過!

最快 2 個月內投入服務

GDC: 可否談一下香港DC網絡的籌備工作進展情況?

Vicky: 最近我們已經與電訊盈科的iLink.net達成了合作協議, 很快便會展開具體的籌備工作, 我們預計香港DC網絡最快會在 2 個月之內便可投入服務, 當然這是最理想的情況, 由於我們仍然需要解決許多技術上的問題, 假如保守估計, DC 網絡在 3 至 4 個月後便可以投入服務。

GDC: 你們現在最迫切需要解決的是什麼問題?

Vicky: 我想是溝通的問題, 我們都知道香港的玩家非常受日本方面的影響, 這是現時香港的文化環境, 例如九成的DC用戶都是使用日版機的, 但我們計劃中的DC網絡卻是較接近美國Sega.net網絡的模式的, 所以我們現正致力解決因為日本和美國之間的差異所出現的不相容問題, 同時提供一個能夠迎合香港市場需要的網絡服務。

香港DC網絡是美日網絡服務的集大成?

GDC: 我們知道日本與美國之間的DC網絡的差異其實相當大, 例如日本方面非常著重網絡用戶之間的溝通, 所以Dream Passport 3有許多不同的通信機能, 而美版瀏覽器則只有一些最基本



的網頁瀏覽功能，而將重點放在連線對戰的服務上，剛才你說香港的DC網絡會採用美國方面的模式，是否意味著香港的朋友將不能享用像現時日本方面的各種通信機能呢？
Vicky: 正如我剛才所說，我們正致力溶合美國與日本之間網絡服務的差異，我們也不希望完全接受美國方面的模式，因為美國DC網絡自九月成立至今也只不過是幾個月的時間，而日本方面則已經累積了兩年多的經驗，所以兩者確實有很大的差別。 又例如美版遊戲與日版遊戲的save資料互不相容，所以則是我們提供遊戲save下載服務，亦需要解決美日版差異的問題。 不但如此，現時不同地區的DC網絡其實使用了不同的硬件技術，所有這些問題都需要進一步去尋找解決問題的方法。
GDC: 你所指的不同硬件技術包括了哪一些方面的技術？
Vicky: 除了剛才所說的遊戲save不能同時與美日版軟件相容之外，歐洲、美國以及日本等地的DC網絡由於發展步伐的不同，其背後所採用的硬件設備，例如伺服器 (server) 的種類，以至上網技術等都不相同，所以假如要做到各地的人能夠同時在一個平台上進行連時對戰，便必須先解決這些硬件之間的不相容問題。
GDC: 而你們的最終目標是希望能夠讓美國、日本、香港以至世界各地的人同時在同一個系統上進行連線遊戲？
Vicky: 是的，當然，這亦是世嘉本身的最終目標，而我們主力負責亞洲區部份。
GDC: 中文版瀏覽器的開發進度如何？
Vicky: 其實仍然在非常初步的階段。

中文版瀏覽器基於日版瀏覽器制作

GDC: 這個中文版瀏覽器將會是美版和日版兩者的混合？
Vicky: 不，中文版瀏覽器是基於日版瀏覽器去制作的。 但這不是我們最首要解決的問題，因為我們預期不會有太多的機迷會真正使用DC瀏覽器作上網之用，因為個人電腦在香港已經非常普及，而假如要連線對戰的話，遊戲軟件內的資料亦已經足夠讓用戶進行所須的連線設定。 所以，這個以中文版的瀏覽器是希望能夠吸引那些並沒有上網習慣的用家。
GDC: 其實日版DC瀏覽器最吸引的地方在於其豐富和多元化的通信機能，其豐富的程度實可以超越現時電腦上最常用的瀏覽器。 例如「Ch@b Talk」、「到處Chat」等，你們有沒有打算將這些功能一併移植到中文版瀏覽器上？還是像美版瀏覽器般只有簡單的網頁瀏覽功能？
Vicky: 對，但我們仍然需要考慮香港server與Dream Passport 3內各項功能的兼容性問題，我們當然希望中文版瀏覽器能夠有像Dream Passport 3般的豐富功能，甚至超越它，但由於中文版瀏覽器的開發工作是由日本世嘉全權負責的，所以在這方面我們是頗為被動的。

會否支援寬頻上網？

GDC: 網絡會不會支援寬頻？
Vicky: 我們預計網絡最初投入服務時仍然會以窄頻作為標準的，考慮到現時的寬頻用戶所使用的ISP包括了網上行 (Netvigator)、IMS或I-Cable有線寬頻等，而日本所推出的DC寬頻數據機所採用的技術可能只對應某一種寬頻技術，所以有關的問題仍有待日後去解決。 其實我們已注意到這些不同的技術已經有統一化的傾向，只是我們仍然需要等待市場的成熟。
GDC: 你認為現時香港的互聯網環境是否已經成熟？還是仍然有很多困難阻礙了你們的工作？
Vicky: 現在我們所遇到的問題包括了內外兩種的因素。 首先，正如我剛才我所說，我們正如日本和美國有關方面進行緊密的接觸，希望找出一個對香港人而言最佳的網絡服務。

另一方面，由於我們是一間ISP (網絡供應商)，一間ISP九成的收益都是來自用戶所繳交的月費，而大家都知道，在香港ISP之間的競爭非常劇烈，各間ISP都將收費壓至最低，希望能夠吸引最多的用戶，尤其是窄頻網絡服務方面。 雖然寬頻網絡方面仍然有一定的發展空間，但就現時而言市場卻仍未成熟。 所以為了保障我們能夠有足夠的收益，我們現時正著手進行重新的佈署。

另外，雖然DC已經主導了現時香港的遊戲機市場，我們估計現時香港的DC用戶大約有15萬人左右，縱然許多的香港遊戲迷對DC網絡有著極大的期望，但事實上，單靠15萬DC用戶並不足以讓我們有效地營運這個DC網絡的，況且，我們估計網絡投入服務之後會約有三至四成人加入成為網絡的會員，而真正考驗我們的是，日後能否繼續吸引更多非核心玩家的普羅大眾加入我們的網絡，繼而進一步將DC普及至一般的家庭。
GPD: 你認為DC網絡的前景如何？
Vicky: 非常樂觀，因為DC在香港已經成為遊戲機的主流。 另一方面，與我們相鄰的中國內地其實亦是一個非常龐大和有潛力的市場，事實上，我們亦正致力開拓這個市場。 我們很有信心DC網絡會有很大的發展機會，所以未買DC的朋友可以放心購買並等待網絡投入服務。

DC與PS2之間誰勝誰負？

GPD: 2001年PS2網絡在日本亦會投入服務，你認為DC在這場競爭中有著什麼優勢？
Vicky: DC無論在主機或遊戲價格方面都較大眾化，所推出遊戲亦有很好的口碑，許多高質素遊戲亦已經先後推出，而且發展網絡並非是一兩天便可以完善的工作，正如日本DC網絡亦花了兩年多的時間才有現在這樣豐富和多彩的服務，所以我們有一個時間性的優勢，配合代理的統一化和更多的宣傳活動，我們將能更有效地發展這個網絡，而且內地方面的互聯網市場正在高速發展，假如我們能夠在這段時間裡打入這個市場，必定可以穩佔一定的市場。



GPD: DC網絡的發展已經漸漸成熟，你認為網絡還可以向哪一個方向發展？
Vicky: 我想是一個更加生活化的網絡，現時的DC網絡仍然以遊戲為中心，例如，你可以進行連線對戰，下載save資料以及經典遊戲等，我們可以看到日本方面已經漸漸將服務的內容生活化，例如Dreameye有很多不同的擴展用途，以及日後所推出的DreamCall等，這些都是一些非常生活化的服務，要知道對於大部份人而言，電視遊戲只佔他們生活中的一小部份，假如DC網絡能夠提供更多生活上不同環節的服務，將會大大擴展網絡的發展空間。 這是我們的目標。
GPD: 最近DC翻版遊戲的情況亦頗為嚴重，有沒有對你們的工作產生影響？
Vicky: 我們估計翻版軟件使現時一般的遊戲軟件銷量下跌了達九成之多，即使是一些大作亦跌了超過一半的銷量，最大的影響當然是會大大降低了日本世嘉對於發展香港和中國業務的意欲。 其實日本世嘉亦很希望能夠開拓更多特別為漢語地區而設的服務，例如，在Saturn時代世嘉亦曾有打算將《櫻大戰》中文版化，但由於當時翻版情況嚴重，所以最終也閣置了有關的計劃，所以翻版軟件雖然是平，但玩翻版最終會使玩家失去了許多我們本應可以享用的遊戲服務呢。



出前新丁J.J話

自己一手創辦遊戲誌，想不到現在有機會再一次創刊。

到底DC的專門雜誌在香港能有多大的生存空間？相信銷量會給在下一個答案。

還好一班兄弟都有心要做一本有質素的雜誌出來，否則這本書將不會面世。

當然還要多謝女友的支持，令在下可以專心投入到新書的工作中。

現在書就在各位的手裡，請給在下一些意見吧。

◆想提供意見的朋友可寄信到「香港灣仔駱克道33號福利商業中心7樓GAMEPLAYERS DC」又或是e-mail至jjwong@gameplayers.com.hk



沒有了知覺的小吉

◆ 最近真是好忙碌，忙得身體的好像己沒有了所有知覺。

◆ 學校在本星期和下星期都好像有測驗，但之前從未溫過書T.T。

◆ 好多功課未做。

◆ 聖誕節前也沒有任何休息的機會。

◆ 好像己有十七小時未吃東西了。

◆ 去吃飯了，下期再見！



金非昔比

來到新地方工作，雖然很多事要從新適應，但也見識到許多以前未接觸過的事物，似乎前路還有很多挑戰……不過這樣的人生才充實!

由於考試將至，班主任和她的「好朋友」經常強迫一班學生交功課，而這位好朋友更會突然在背後出現，實在十分可怕，最後這班同學終於被罰留堂，而班長所受的壓力更大(果然冇面俾)，另外還有「勝利的關鍵」，就在這情況下，學生門被迫揭竿起義，有人在桌下攪革命(超地底)、有人在三張椅上(合體技？)、有人在家中(有冇攪錯！)、有人在地上、有人唔攪(唉……)，總之無所不用其技去對抗到底，可惜到最後還是不能逃離班主任組合的魔掌，結果都相繼倒下! 這班學生真可憐……

阿亮：「多多指教！」

◆其實小弟都以前都在《GPM》出現過，不過現在來《GPDC》，希望大家多多指教。

◆真是估不到機神竟然會成為我的上司，回想起當日小弟還是手執由機神製作的《BIOHAZARD 2》攻略本……！

◆多謝（舊）各同事的關照，特別是時雨和MARKS。

◆《MAGIC》真是十分好玩，喜歡它的原因是千變萬化，不過小弟就十分水皮，幸好有時雨和小悠從旁指點。

◆十分開心，因期待已久的《Guilty Gear X》就快出了！

◆小弟是一個電腦白癡，帶了很多麻煩給大家，真是對不起（包括美術部的同事）。

◆看來現在都是進修的時候了，目標是電腦和英文。

◆現在非常忙，有命的話下期見面啦！

忙得要死的AINHO

☆「小吉」的另一個花名就是「吉爺」！？

☆ 由於今期提早出書關係，以致筆者現在非常之忙碌及疲倦，完全沒有多餘時間諗諗有甚麼東西好寫，所以下期再見吧！

☆ 若想與筆者聊聊天，不妨使用電郵：Ainho.i-cable.com或ICQ NO. 54866683給我。

☆ 繼續趕稿中……

Text: 寒武紀

很想知道自己所寫的究竟是什麼樣的稿,

可惜寫稿的時候正是最難為自己下中肯評斷的時候,

可能這正是寫稿最難的地方。

姑且稍作等候, 可能會有些回音。

(電郵: ronald@gameplayers.com.hk)

綿羊話

第一次做書，感覺有點像做大型讀書報告：「日子嗎，多的是，先玩吧!!」到只剩十日的時候：「還有十日嗎，咁玩少少都唔怕既!!」到只剩五日「不是還有五日，別緊張!」到最後……可想而知……

如對拙文有意見不妨email我，有不滿即管提出，余人會綜合意見加以改善。

KOTARO

趕稿中……







首批推出的為《**鬼武者**》造型 E-Card，往後會有更多不同遊戲的「角色造型」包括 **《Street Fighter》**、**《Bio Hazard》**系列推出，詳情請參閱 Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）

獎金總值港幣 $18,000,000！！
儲得多，送得多，請火速行動！！

Gameplayers『E-card任消費』，獨享$18,000,000尊有優惠！！

為回饋廣大的讀者支持，**Gameplayers**為各位推出遊戲界史無前例，為期一年的回饋優惠！！
第一階段回饋——由即日起，只要集齊以下雜誌期數刊登之【換領《鬼武者》E-Card 印花】，即送價值港幣$150 消費額的 **Gameplayers** 網上購物「E-Card」。換領數量不限，多換多獎，總值高達 **$18,000,000**！
只集齊其中一本雜誌的所有【換領 E-Card 印花】者，同樣可換領其他價值的「E-Card」，人人有份，永不落空！！

Game Players遊戲誌	第140,141期
Game Players DC「遊戲誌 DC」**	第1～4期
Game Players PS「遊戲誌 PS」**	第1～3期
Game Plus 遊樂誌	第176～187期
Hyper PC Player 電腦遊園地」	第71～76期
I KIDS 少年王	第5～10期

如何使用 Gameplayers「E-Card」？

（1.）每款Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。

（2.）各位在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的電子錢包（e-wallet）戶口密碼。

（3.）戶口成功啟動後，網站會由向閣下的電子錢包（e-wallet）收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。

（4.）如發覺電子錢包的錢用盡後，各位可以再將另一張新的Gameplayers「E-Card」啟動增值即可。

（5.）增值方法非常簡單，只需在Gameplayers的網上商店選擇「電子錢包（e-wallet）增值」功能，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼便可完成增值程序，繼續享受網上購物樂。

** Game Players「遊戲誌」將於2000年12月正式分為--
Game Players DC「遊戲誌 DC」及 Game Players PS「遊戲誌 PS」兩冊發售

$card任消費

回饋行動★現正展開！

2000.11.1 → 2001.12.31

Gameplayers「E-Card」乃專為Gameplayers會員及上網愛好者而呈獻，將於2000年12月正式推出。持卡人可獨享多項由Gameplayers提供的會員優惠，包括於Gameplayers網站購物專有折扣及尊有優惠等。配合現今網上購物的新趨勢，既不用擔心信用卡資料外洩，杜絕被黑客「碌爆卡」的慘況出現，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受網上Shopping的樂趣。

GAMEPLAYERS GROUP

$1 新機

隨時屬您

計劃參加者募集！

2000.11.1 → 2001.12.31

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞

首輪精選獎品包括有：	
PlayStation 2	10部
Dreamcast	10部
WonderSwan Color	10部
Panasonic GD 92手提電話	5部
Palm Vx	5部








由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」**、Game Plus 「遊樂誌」、Hyper PC Player 「電腦遊園地」及 I KIDS 「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由 **2000年12月9日** 起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花**以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**
Game Players「遊戲誌」將於2000年12月正式分為——Game Players DC「遊戲誌 DC」及 Game Players PS「遊戲誌 PS」兩冊發售

印花

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

換領《鬼武者》E-Card 印花

coupon

1 GAME PLAYERS

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.1.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd









GAMEPLAYERS GROUP

COMING SOON... 20/12/2000

GAMEPLAYERS PS MAGAZINE新生號

鬼武者

想要更詳盡的資料？想要更清楚的介紹？想要更準確的資訊？

VOL 001

盡在《GAMEPLAYERS PS》之中

集PlayStation & 手提機遊戲於一身的專門誌

GAME PLAYERS PS新生號

12月20日推出
只售18元（隔週三推出）

兩大獨家專訪

鬼武者 PRODUCER 稻船敬二
射鵰英雄傳 製作 TEAM
PlayStation、PlayStation 2、GAME BOY COLOUR、WONDER SWAN COLOUR、情報滿載！！

